

**PEMBELAJARAN *TEACHING FACTORY* DI JURUSAN KRIYA KAYU
SMK N 1 KALASAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Nofarida Sekaringsih
NIM 14207241047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2018**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 14 Mei 2018
Pembimbing,

Dr. Martono, M.Pd
NIP. 19590418198731002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 02 Juli 2018 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Martono, M.Pd.	Ketua Penguji		10 Juli 2018
Ismadi, S.Pd., M.A	Sekretaris Penguji		10 Juli 2018
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn	Penguji Utama		10 Juli 2018

Yogyakarta

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dean,


Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Nofarida Sekaringsih**
NIM : 14207241047
Program Studi : Pendidikan Kriya
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 14 Mei 2018
Penulis



Nofarida Sekaringsih

MOTTO

“Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is not to stop question”

(Albert Einstein)

“Terkadang anda tidak dapat melihat diri anda dengan jelas sampai anda melihat diri anda melalui mata orang lain”

(Ellen Degeneres)

“Semua impian dapat terwujud jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya”

(Walt Disney)

“Sukses berjalan dari kegagalan satu menuju kegagalan lain tanpa kehilangan semangat dan antusiasme”

(Winston Churchill)

“Seseorang bisa duduk di tempat teduh sekarang, karena seseorang telah menanam pohon sejak lama”

(Warren Buffett)

“Kesempatan dan peluang tidak tercipta begitu saja. Kamu yang menciptakannya”

(Chirs Grosser)

“Sekali kamu menentukan harapan, maka semuanya sangat mungkin terwujud”

(Christopher Reeve)

“Tidak ada jalan mudah menuju kebebasan dan banyak dari kita akan harus melewati lembah gelap menyeramkan. Lagi dan lagi sebelum akhirnya kita meraih puncak kebahagiaan”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Atas karunia Allah Subhanahuwata'alla

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibuku tercinta yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang dan perhatian. Terima kasih atas doa, dukungan dan pengorbanan yang selalu menyertai dalam setiap langkahku.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan hal-hal baru dalam pembelajaran hidup.
3. Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan pengalaman yang luar biasa.
4. Program Studi Pendidikan Kriya yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan pengalaman yang luar biasa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul *Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN*. TAS ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh sarjana pendidikan.

Penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan karena bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesainya TAS ini, antara lain kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas segala fasilitas dan kemudahan yang diberikan demi kelancaran studi
2. Ibu Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta atas segala fasilitas dan kemudahan yang diberikan demi kelancaran studi
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta atas segala fasilitas dan sarana untuk kelancaran studi saya dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Dr. Drs. I Ketut Sunarya M.Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Kriya Universitas Negeri Yogyakarta atas segala fasilitas dan sarana untuk kelancaran studi saya dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak Dr. Martono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar, memberikan ide, saran, dan arahan sampai terselesaikannya skripsi ini
6. Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan

7. Ibu Mas Siti Djulaeha, S.Pd dan Bapak Yusuf Supriyanto S.Pd., yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi dalam penelitian.
8. Bapak Agus Winardi S.Pd selaku guru kriya kayu SMK Negeri 1 Kalasan sebagai sumber informasi yang telah mendukung proses kelancaran skripsi ini
9. Kedua orang tua saya, yang saya cintai dan sayangi, atas dukungan, motivasi, kasih sayang, ketegaran, dan cintanya sepanjang masa
10. Kakak-kakakku terkasih yang tak henti-hentinya memberikan semangat, motivasi, dan inspirasi dalam penulisan skripsi ini
11. Kawan-kawan seperjuangan Pendidikan Kriya angkatan 2014 atas cerita suka dan duka, persahabatan, persaudaraan, dan dukungan yang diberikan
12. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis yang telah membantu dalam penelitian ini.

Demikian skripsi ini disusun. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, baik saran maupun kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 14 Mei 2018
Penulis



Nofarida Sekaringsih

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN TEORI	8
A. Pendidikan Kejuruan	8
B. Kurikulum SMK	20
C. Silabus SMK	35
D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	41
E. Model-Model Pembelajaran di SMK	48
F. Pembelajaran Berbasis <i>Teaching Factory</i>	58
G. Penelitian yang Relevan	89

BAB III	93
METODE PENELITIAN	93
A. Subjek Penelitian atau Sumber Data	93
B. Objek atau Fokus Penelitian.....	94
C. Teknik Pengumpulan Data.....	95
D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	100
E. Instrumen Penelitian.....	102
F. Validitas Data.....	106
G. Analisis Data	110
BAB IV	115
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	115
A. Deskripsi SMK Negeri 1 Kalasan	115
B. Konsep Pembelajaran <i>Teaching Factory</i> di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	122
C. Deskripsi dan Pembahasan Pembelajaran <i>Teaching Factory</i> di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.....	139
BAB V	208
PENUTUP	208
A. Kesimpulan	208
B. Saran.....	211
DAFTAR PUSTAKA	213
LAMPIRAN	217

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti SMK/MAK	29
Tabel 2. Struktur Kurikulum SMK/MAK Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya	31
Tabel 3. Perbedaan Unit Produksi dan Jasa dengan <i>Teaching Factory</i>	72
Tabel 4. Analisis SWOT <i>Teaching Factory</i> SMART	86
Tabel 5. Instrumen Penelitian	103
Tabel 6. Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran <i>Teaching Factory</i> di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	104
Tabel 7. Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru	105
Tabel 8. Kisi-Kisi Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum	105
Tabel 9. Kisi-Kisi Wawancara dengan Wakil Manajemen Mutu atau Pengembang Sekolah	106
Tabel 10. Kisi-Kisi Dokumentasi Pembelajaran <i>Teaching Factory</i>	106
Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar Pembelajaran Desain Produk	143
Tabel 12. Form Penilaian Pembelajaran di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	147
Tabel 13. Perhitungan Nilai Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	149
Tabel 14. Kriteria Nilai Ujian Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	150
Tabel 15. Kriteria Nilai Ketuntasan Pengetahuan dan Keterampilan	171
Tabel 16. Penilaian Peserta Didik Kelas XI Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan	201

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I. Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Kalasan	119
Gambar II. Denah Ruang SMK Negeri 1 Kalasan	119
Gambar III. Pembelajaran pada Pertemuan Pertama	161
Gambar IV. Pembelajaran pada Pertemuan Kedua	164
Gambar V. Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga	166
Gambar VI. Pembelajaran pada Pertemuan Keempat	168
Gambar VII. Pelaksanaan PKL di Unit Perakitan	176
Gambar VIII. Pelaksanaan PKL Mengukir di Unit Perakitan	177
Gambar IX. Pelaksanaan PKL di Unit <i>Finishing</i>	178
Gambar X. Peserta Didik Perempuan di Unit <i>Finishing</i>	178
Gambar XI. Hasil Karya Pertama Fajar Rahmanto	188
Gambar XII. Hasil Karya Kedua Fajar Rahmanto	189
Gambar XIII. Hasil Karya Pertama Irvan Fahrudin	190
Gambar XIV. Hasil Karya Kedua Irvan Fahrudin	191
Gambar XV. Hasil Karya Pertama Primadaya Fajar	192
Gambar XVI. Hasil Karya Kedua Primadaya Fajar	193
Gambar XVII. Hasil Karya Pertama Intan Rahma Ningrum	194
Gambar XVIII. Hasil Karya Kedua Intan Rahma Ningrum	195
Gambar XIX. Hasil Karya Pertama Sri Puji Astuti	196
Gambar XX. Hasil Karya Kedua Sri Puji Astuti	197
Gambar XXI. Meja dan Kursi Karya Industri Yogya Indo Global	199
Gambar XXII. Meja dan Guci Karya Industri Yogya Indo Global	200

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 :Glosarium	218
Lampiran 2 :Instrumen Penelitian	219
Lampiran 3 :Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	221
Lampiran 4 :Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan Jurusan Kriya Kayu	224
Lampiran 5 :Silabus Pembelajaran <i>Teaching Factory</i>	270
Lampiran 6 :RPP Pembelajaran <i>Teaching Factory</i>	280
Lampiran 7 :Daftar Nilai Peserta Didik Kelas XI Jurusan Kriya Kayu	316
Lampiran 8 :Jadwal Pembelajaran Kelas XI Jurusan Kriya Kayu	319
Lampiran 9 :Surat Pernyataan Wawancara	322
Lampiran 10 :Surat Izin Observasi	326
Lampiran 11 :Surat Izin Penelitian	327
Lampiran 12 :Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	330

PEMBELAJARAN *TEACHING FACTORY* DI JURUSAN KRIYA KAYU SMK N 1 KALASAN

Oleh:
Nofarida Sekaringsih
14207241047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, peneliti mendapatkan data hasil penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subjek penelitian peserta didik yang berjumlah 13 peserta didik dan guru. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini ialah peneliti sendiri (*human instrument*) dengan bantuan instrumen berupa pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan peneliti, yaitu menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini dapat diuraikan bahwa: (1) Konsep pembelajaran *teaching factory* yang sudah sesuai, karena dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* sudah melalui analisis kurikulum dan analisis usaha pembuatan produk yang di sinkronisasi dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri. (2) Perencanaan pembelajaran *teaching factory* dimulai dari menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kompetensi dasar berdasarkan acuan kurikulum pada kurikulum 2013 yang diterapkan sekolah, media pembelajaran dan instrumen penilaian. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan silabus dan RPP yang disusun oleh guru. Guru menggunakan metode *Project based learning*. Hasil evaluasi pembelajaran *teaching factory* dapat diketahui bahwa nilai penguasaan kemampuan teori dan praktik semua peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan. Hasil karya peserta didik berupa desain perabot kayu seperti meja, kursi. Kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran, yaitu dari faktor peserta didik dan guru.

Kata Kunci : *Teaching Factory*, keterampilan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia yang profesional dan kompeten dipandang perlu dilakukan peningkatan kemampuan atau kualitas terhadap sumber daya manusia tersebut. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia perlu diupayakan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman. Peningkatan sumber daya manusia ini berpengaruh terhadap pendidikan yang merupakan ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan harus terus berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia yang berkompeten dan bermutu serta bisa bersaing dalam dunia global. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 berbunyi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Seperti yang sudah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab IV pasal 5 ayat 1 tentang hak dan kewajiban warga negara bahwa setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 KALASAN adalah salah satu sekolah kejuruan seni kerajinan atau sering disebut kriya dan kejuruan pariwisata. Sekolah kejuruan merupakan sekolah yang dapat mempersiapkan peserta didiknya

untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu sesuai jurusan yang ditekuni. Hal tersebut sesuai yang tercantum dalam Undang Undang nomor 2 tahun 1989 pasal 11 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi, “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”. SMK merupakan salah satu lembaga pencetak tenaga terampil dan berkompeten di bidang tertentu yang selaras dengan kebutuhan di dunia industri untuk bisa bersaing. Oleh karena itu peningkatan sumber daya manusia harus menjadi prioritas utama dalam rangka meningkatkan kualitas kelulusan.

Sesuai Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan Nomor Kep.97/BPSDMKP/2011 tentang pedoman pelaksanaan *teaching factory* pada sekolah usaha perikanan menengah di lingkungan kementrian kelautan dan perikanan, dimana berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas satuan pendidikan sehingga dihasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi dan mampu berwirausaha agar mampu menghasilkan tamatan yang siap mendukung pembangunan nasional terutama dalam menyongsong era pasar bebas dan mengantisipasi perkembangan IPTEK yang begitu pesat.

Pada saat ini, SMK menjadi pusat perhatian semua kalangan, sehingga sudah saatnya SMK untuk bangkit dan memaksimalkan potensi yang ada, mengingat dukungan terhadap SMK sekarang sangat tinggi. Pencapaian keberhasilan pendidikan kejuruan diantaranya dapat menghasilkan tamatan yang

berkompeten dalam bidang tertentu dan langsung siap memasuki dunia kerja maupun berwirausaha atau dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, diperlukan adanya proses pembelajaran yang relevan dengan dunia usaha dan industri, salah satu pembelajaran yang dikembangkan di SMK yaitu pembelajaran berbasis *teaching factory*. *Teaching factory* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada dunia Industri yang menjadi sasaran dari proses dan hasil pembelajaran yang ada di SMK. Salah satu SMK yang menerapkan pembelajaran *teaching factory* yaitu SMK Negeri 1 Kalasan yang memiliki beberapa Jurusan Kriya, meliputi Jurusan Kriya Kayu, Kriya Tekstil, Kriya Logam, Kriya Keramik, Kriya Kulit.

Jurusan Kriya Kayu tersebut dalam menerapkan pembelajaran *teaching factory* sudah mulai berjalan dengan baik dan guru di Jurusan Kriya Kayu lebih memahami tentang pembelajaran *teaching factory* dibandingkan dengan Jurusan Kriya Tekstil, Kriya Keramik dan Kriya Logam. Namun Jurusan Kriya Kulit manajemen kerjanya lebih rapi dari Jurusan Kriya Kayu, hal tersebut dikarenakan luas bengkel yang sama dengan jumlah peralatan yang sudah memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan jumlah peserta didik yang hanya ada satu kelas per angkatan. Sedangkan di Jurusan Kriya Kayu terdapat dua kelas per angkatan, sehingga jumlah peserta didik lebih banyak dua kali lipat dibandingkan dengan Jurusan Kriya Kulit. Berdasarkan uraian di atas maka timbul pertanyaan yaitu bagaimanakah penerapan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya

Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dan bagaimanakah konsep pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

Untuk itu penulis berkeinginan mengadakan penelitian di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dengan konsep pembelajaran antara pengetahuan dari sekolah dan juga kebutuhan Dunia Industri dengan judul “Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan yang dapat dimunculkan dari judul yang penulis pilih dalam kaitannya dengan pembelajaran *teaching factory* di jurusan kriya kayu SMK Negeri 1 Kalasan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam pembelajaran *teachig factory* memiliki konsep yang berbeda dengan pembelajaran lainnya.
- b. Pusat pendidikan kejuruan sebagai instrumen kontrol dan standar dalam pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Industri.
- c. Mekanisme kegiatan pembelajaran pada *teaching factory* berbeda dengan pembelajaran lainnya.
- d. Adanya hambatan-hambatan waktu pada saat mengimplementasikan pembelajaran *teaching factory* di SMK Negeri 1 Kalasan.

- e. Adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang terjadi pada saat mengimplementasikan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah ini mengacu pada konsep pembelajaran *teaching factory* di jurusan kriya kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di jurusan kriya kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

C. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana konsep pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN ?

D. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui dan mendeskripsikan konsep pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN.
- b. Mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajarn *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 KALASAN.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teorik

Hasil penelitian yang berupa pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan ini dapat menjadi suatu referensi ilmu pengetahuan yang nantinya dapat memotivasi masyarakat untuk berfikir bahwa tamatan SMK dapat bekerja langsung sesuai dengan bidang tertentu selaras dengan dunia industri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan penulis dalam menerapkan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di SMK kejuruan.
- 2) Menambah pengetahuan penulis tentang konsep pembelajaran *teaching factory* di SMK kejuruan.

b. Bagi peserta didik

- 1) Memotivasi peserta didik agar lebih semangat lagi dalam belajarnya dan dapat memberi pemahaman kepada peserta didik tentang konsep pembelajaran *teaching factory*.
- 2) Memberikan persepsi dan pemahaman kepada peserta didik tentang *teaching factory* di SMK dengan tujuan utamanya yaitu pendidikan SMK yang berkualitas, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan industri.

c. Bagi guru

- 1) Menambah pemahaman guru dalam memahami pembelajaran *teaching factory* di jurusan kriya kayu SMK Kejuruan.
- 2) Memberikan pemahaman kepada seluruh pemangku pendidikan menengah kejuruan tentang program dan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di jurusan kriya kayu SMK Kejuruan tentang konsep serta pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* pada SMK kejuruan

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Kejuruan

a. Paradigma Pendidikan Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang lebih memperdalam bakat dan keahlian dalam bidang tertentu. Hal tersebut sesuai dengan isi Undang Undang nomor 2 tahun 1989 pasal 11 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi, “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”.

SMK memberikan pengajaran yang lebih aplikatif dan lebih fokus pada bidang tertentu serta mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke dunia industri tertentu yang selaras dengan jurusan yang di tekuni, seperti bidang kerajinan, teknologi dan industri, bisnis dan manajemen, pariwisata, dan lain sebagainya. Berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tidak secara spesifik mengajarkan peserta didik mengenai bidang tertentu (Khurniawan, 2016:52).

Evans dan Edwin (dalam Khurniawan, 2016:52) berpendapat bahwa “pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan individu pada suatu pekerjaan atau kelompok pekerjaan”. Dari definisi tersebut terdapat satu pengertian yang bersifat universal seperti yang dinyatakan oleh *National Council for Research into Vocational Education* Amerika Serikat (NCRVE) (dalam Khurniawan, 2016:52) yaitu bahwa

“pendidikan kejuruan merupakan subsistem pendidikan yang secara khusus membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri memasuki lapangan kerja”.

Berbeda dengan pendapat NCRVE, Evans dan Edwin, Finch & Crunkilton (dalam Khurniawan, 2016:53) menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan sebagai pendidikan yang memberikan bekal kepada peserta didik untuk bekerja guna menopang kehidupannya (*education for earning a living*) melalui pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing serta norma-norma yang berlaku.

Dari ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik memasuki dunia industri tertentu yang selaras dengan jurusan yang di tekuni dan memberikan bekal kepada peserta didik agar dapat menopang kehidupannya sesuai dengan kemampuan masing-masing pada suatu pekerjaan atau kelompok pekerjaan.

Pendapat senada dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Arifin (2014:91) bahwa “pendidikan kejuruan (*vocational education*) yaitu program yang mempersiapkan peserta didik untuk memperoleh keahlian atau pekerjaan tertentu sesuai dengan jenis sekolah yang ditempuhnya”.

Pendidikan kejuruan memiliki ciri tersendiri yang sekaligus membedakan dengan jenis pendidikan lain seperti pendidikan SMA, yaitu orientasinya pada penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja, di pendidikan kejuruan peserta didik diberi bekal sesuai dengan bidang yang ditekuni dan dilatih praktek magang di industri agar kompeten serta peserta didik mendapatkan pengetahuan

dan keterampilan yang diperlukan serta siap memasuki dunia industri yang selaras dengan kemampuan masing-masing.

Hal ini seperti pendapat Evans dan Edwin (dalam Khurniawan, 2016:53) mengatakan bahwa.

Ciri pendidikan kejuruan sebagai persiapan untuk memasuki dunia kerja dapat dimengerti, karena secara historis pendidikan kejuruan merupakan perkembangan dari latihan dalam pekerjaan (*on the job training*) dan pola magang (*apprenticeship*).

Dilain bagian Elliot (dalam Khurniawan, 2016:53) mengemukakan bahwa.

Pada pola latihan dalam pekerjaan, peserta didik belajar sambil langsung bekerja sebagai karyawan baru tanpa ada orang yang secara khusus ditunjuk sebagai instruktur, sehingga tidak ada jaminan bahwa peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Walaupun demikian, pola latihan dalam pekerjaan memiliki keunggulan karena peserta didik dapat langsung belajar pada keadaan yang sebenarnya sehingga mendorong dia belajar secara inkuiri.

Berkaitan dengan ini Evans & Edwin (dalam Khurniawan, 2016:53) menjelaskan pada pola magang seorang karyawan senior yang secara khusus ditugasi sebagai instruktur bagi karyawan baru (peserta didik) yang sedang belajar praktik. Instruktur tersebut bertanggung jawab untuk membimbing dan mengajarkan pengetahuan serta keterampilan yang sesuai dengan tugas karyawan baru yang menjadi bimbinganya. Dengan demikian, pola magang relatif lebih terprogram dan jaminan bahwa karyawan baru akan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu lebih besar dibanding pola latihan dalam pekerjaan. Hal ini seperti pendapat yang dikemukakan Khurniawan (2016:53) yaitu

Pembagian pendidikan kejuruan menjadi beberapa model tersebut bukanlah suatu pembagian yang bersifat eksklusif dan tumpang tindih. Semua model tersebut tetap berjalan bahkan sering digunakan secara saling melengkapi. Banyak sekolah atau latihan kejuruan yang pada saat tertentu menerapkan latihan dalam pekerjaan atau magang di perusahaan yang sesuai dengan programnya.

Ditinjau dari tujuannya, menurut Thorogood (dalam Khurniawan, 2016:54), di sebagian besar Negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pendidikan kejuruan bertujuan untuk memberikan bekal keterampilan individual dan keterampilan yang laku di masyarakat, sehingga peserta didik secara ekonomis dapat menopang kehidupannya. Membantu peserta didik memperoleh atau mempertahankan pekerjaan dengan jalan memberikan bekal keterampilan yang selaras dengan pekerjaan yang diinginkannya. Mendorong produktivitas ekonomi, baik secara regional maupun nasional, mendorong terjadinya tenaga terlatih untuk menopang perkembangan ekonomi dan industri. Mendorong dan meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat.

Di samping tujuan khusus dari pendapat Thorogood, Crunkilton (dalam Khurniawan, 2016:54) menyebutkan bahwa tujuan utama pendidikan kejuruan adalah meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga memperoleh kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya dan menjadi kompeten. Di lain bagian Miner (dalam Khurniawan, 2016:54) berpendapat bahwa “bekal yang dipelajari dalam pendidikan kejuruan akan menjadi bekal untuk mengembangkan diri dalam bekerja”.

Zulbakir & Fazil (dalam Khurniawan, 2016:55) mengemukakan pendapatnya bahwa.

Pendidikan kejuruan dapat dikelompokkan berdasarkan jenjang dan menurut struktur programnya. Pengelompokan berdasarkan jenjang dapat didasarkan atas jenjang kecanggihan keterampilan yang dipelajari atau jenjang pendidikan formal yang berlaku.

Berdasarkan struktur programnya Khuriawan (2016:55) berpendapat bahwa sekolah kejuruan menjadi lima kategori, yaitu program pengarahan kerja (*pre vocational guidance education*), sekolah memberikan pengetahuan dasar dan umum tentang berbagai jenis pekerjaan di masyarakat sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap berbagai pekerjaan tersebut. Sedangkan program persiapan kerja (*employability preparation education*), sekolah memberikan dasar-dasar sikap dan keterampilan kerja, meskipun masih bersifat umum. Dengan program ini peserta didik diharapkan mempunyai peluang yang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan, meskipun tentunya masih harus melalui latihan di dalam pekerjaan. Program persiapan bidang pekerjaan secara umum (*occupational area preparation education*), SMK memberikan bekal guna meningkatkan kemampuan bekerja untuk bidang pekerjaan yang memerlukan pengetahuan dan peralatan yang sejenis. Dengan program ini diharapkan peserta didik mempunyai pilihan lapangan pekerjaan yang lebih jelas dan lebih cepat mengikuti latihan di dalam pekerjaan. Program persiapan bidang kerja spesifik (*occupational specific education*), memberikan bekal yang sudah mengarah kepada jenis pekerjaan tertentu, meskipun belum pada suatu perusahaan tertentu. Dan program pendidikan kejuruan khusus (*job specific education*), pendidikan yang sudah terarah pada pekerjaan khusus, yaitu mendidik siswa untuk memenuhi persyaratan yang diminta oleh suatu perusahaan tertentu.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang sudah terarah pada pekerjaan khusus yang selaras dengan bidang yang ditekuni peserta didik, di pendidikan kejuruan diberi bekal keterampilan sesuai bidang yang diambil serta peserta didik menerapkan latihan dalam pekerjaan atau magang di perusahaan sesuai dengan programnya agar mendapatkan pengetahuan keterampilan yang diperlukan selain itu peserta didik mendapatkan pengalaman dan wawasan di dunia industri yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar lebih kompeten dan mendorong serta meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat.

a. Karakteristik Pendidikan Kejuruan

Meskipun tidak terpisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan, pendidikan kejuruan mempunyai kekhususan atau karakteristik tertentu yang membedakannya dengan subsistem pendidikan yang lain. Perbedaan ini tidak hanya dalam definisi, struktur organisasi dan tujuan pendidikannya saja, tetapi tercermin dalam aspek-aspek lain yang erat kaitannya dengan perencanaan kurikulum, yaitu:

1) Orientasi Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, itu yang membuat pendidikan kejuruan menjadi aspek penting dalam membantu mendidik siswa untuk memenuhi persyaratan yang diminta oleh suatu perusahaan tertentu. agar menjadi lulusan yang berkompeten.

Hal ini seperti pendapat Khurniawan (2016:56) yang mengatakan bahwa sifat pendidikan kejuruan merupakan pendidikan untuk mempersiapkan tenaga kerja. Dengan sendirinya orientasi pendidikan kejuruan tertuju pada *output* atau lulusannya. Memang tidak disangkal bahwa proses pendidikan di sekolah merupakan aspek penting yang sangat diperhatikan dalam membantu proses belajar peserta didik, tetapi tujuan akhir dari orientasi pendidikan kejuruan jauh lebih luas daripada proses pendidikan itu sendiri. Keberhasilan belajar berupa kelulusan dari sekolah kejuruan adalah tujuan terminal, sedangkan keberhasilan program secara tuntas berorientasi kepada penampilan para lulusannya kelak di lapangan kerja.

2) Justifikasi untuk Eksistensi

Untuk mengembangkan program pendidikan kejuruan perlu alasan atau justifikasi khusus yang ini tidak begitu dirasakan untuk pendidikan umum. Justifikasi khusus ini adalah adanya kebutuhan nyata yang dirasakan di perbekalan logistik yang lain. Bengkel dan laboratorium itu sendiri merupakan kelengkapan yang umum menyertai eksistensi suatu sekolah kejuruan, selain pengalaman yang tercantum dalam kerangka kurikulumnya. Dalam penelitian yang mengungkap unit pembiayaan yang menghasilkan perbandingan unit biaya antar peserta didik di sekolah umum dan sekolah kejuruan sebenarnya tidak dapat menyentuh persoalan hakikat pengadaan pendidikan kejuruan itu sendiri (Khurniawan, 2016:56).

Dari ualasan diatas bahwa dengan adanya kebutuhan nyata di pendidikan kejuruan, bengkel atau laboratorium menjadi salah satu kelengkapan umum yang menjadi eksistensi di sekolah kejuruan, karena tempat tersebut menjadi tempat utama untuk belajar peserta didik khususnya pada saat pembelajaran produktif.

3) Fokus Kurikulum

Kurikulum pendidikan kejuruan tidak memfokuskan pada perkembangan keterampilan psikomotorik dan kurang menekankan pada perkembangan aspek belajar yang lain, karena untuk dapat mempersiapkan seorang warga negara yang produktif dalam arti memanfaatkan potensinya secara optimal, semua aspek baik afektif, kognitif, dan psikomotorik harus berkembang secara simultan. Peserta didik sebagai suatu totalitas pribadi, hal tersebut juga tidak mungkin terjadi secara operasional. Karena pembagian menjadi tiga domain tersebut lebih bersifat teoritik konseptual dan tidak terjadi dalam kenyataan praktis operasional, stimulus dan pengalaman belajar yang disajikan melalui pendidikan kejuruan mencakup rangsangan dan pengalaman belajar yang dapat mengembangkan ketiga *domain* tersebut, berikut panduan integralnya yang siap untuk diaplikasikan baik pada situasi kerja yang terstimulus lewat proses belajar maupun nanti dalam situasi kerja yang sebenarnya. Hal ini termasuk sikap kerja dan orientasi nilai yang mendasari aspirasi, motivasi dan kemampuan kerjanya (Khurniawan, 2016:57).

4) Kriteria Keberhasilan

Berbeda dengan pendidikan umum, kriteria untuk menentukan keberhasilan suatu lembaga pendidikan kejuruan pada dasarnya menerapkan ukuran ganda, yaitu keberhasilan siswa di sekolah (*in school success*) dan keberhasilan di luar sekolah (*out of school success*). Kriteria yang pertama meliputi aspek keberhasilan siswa dalam memenuhi persyaratan kurikuler yang sudah diorientasikan ke persyaratan dunia kerja, sedangkan kriteria yang kedua diindikasikan oleh keberhasilan atau penampilan lulusan setelah berada di dunia kerja yang sebenarnya, seperti misalnya proporsi lulusan yang mendapat pekerjaan sesuai dengan bidang studi yang ditekuni, jarak waktu antara kelulusan dan saat mendapatkan pekerjaan pertama, serta keberhasilan lain dalam bentuk imbalan ekonomis (Khurniawan, 2016:57).

5) Kepekaan (*Responsiveness*)

Pendidikan kejuruan mempunyai ciri lain berupa kepekaan atau daya saing yang tinggi terhadap perkembangan masyarakat pada umumnya dan dunia kerja. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pasang surutnya suatu bidang pekerjaan, inovasi dan penemuan-penemuan baru di bidang produksi barang dan jasa, adalah sederet tolok ukur yang sangat besar pengaruhnya terhadap kecenderungan perkembangan pendidikan kejuruan. Selain itu, mobilitas kerja baik vertikal maupun horizontal sebagai akibat perkembangan sosial kemasyarakatan, semuanya harus diantisipasi secara cermat guna menjamin

relevansi yang tinggi antara isi pendidikan kejuruan dengan kebutuhan dunia kerja (Khurniawan, 2016:57).

6) Perbekalan dan Logistik

Untuk mewujudkan situasi atau pengalaman belajar yang dapat mencerminkan situasi dunia kerja secara realistis dan edukatif diperlukan banyak perlengkapan, sarana dan perbekalan logistik yang lain. Bengkel dan laboratorium merupakan salah satu kelengkapan yang umum menyertai eksistensi suatu sekolah kejuruan, selain pengalaman yang biasanya tercantum dalam kerangka kurikulumnya (Khurniawan, 2016:58).

7) Hubungan Masyarakat

Masyarakat adalah suatu kelompok individu yang diorganisasikan kedalam kelompok-kelompok berbeda, atau suatu kelompok individu yang terorganisasi yang berfikir tentang dirinya sebagai suatu yang berbeda dengan kelompok atau masyarakat lainnya dan yang membedakan masyarakat satu dengan yang lainnya adalah kebudayaan (Sukirman dan Asra dalam Tim Pengembang MKDP, 2011:37).

Pendapat senada dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Yusuf (dalam Sukirman dan Asra dalam Tim Pengembang MKDP, 2011:37) bahwa.

Terdapat tiga sumber nilai yang ada dalam masyarakat untuk dikembangkan melalui proses pendidikan, yaitu logika, estetika dan etika. Logika adalah aspek pengetahuan dan penalaran, estetika berkaitan dengan aspek emosi atau perasaan, dan etika berkaitan dengan aspek nilai. Ilmu

pengetahuan dan kebudayaan adalah nilai-nilai yang bersumber pada logika dan pikiran.

Hubungan antara sekolah dan masyarakat dalam hal ini khususnya dengan dunia usaha merupakan suatu ciri karakteristik yang penting yang tidak hanya menyangkut partisipasi masyarakat sebagai mitra pemerintah dalam ikut bertanggung jawab menyelenggarakan pendidikan kejuruan, tetapi menyangkut daya dukung dan daya serap lingkungan yang sangat penting perannya bagi hidup dan matinya suatu lembaga pendidikan kejuruan. Perwujudan hubungan timbal balik yang menunjang ini mencakup adanya dewan penasihat kurikulum kejuruan (*curriculum advisory committee*), kesediaan dunia usaha menampung peserta didik sekolah kejuruan dalam program kerja sama yang memungkinkan kesempatan pengalaman lapangan, informasi kecenderungan ke tenagakerjaan yang selalu dijabarkan ke dalam perencanaan dan implementasi program pendidikan, dan bentuk-bentuk kerja sama saling menguntungkan lainnya (Khurniawan, 2016:58).

Untuk menjaga hubungan antara sekolah dengan dunia usaha tetap bekerja sama dengan baik dan mitra usaha tetap menampung peserta didik sekolah kejuruan dalam program kerja sama, maka peserta didik harus memiliki kompetensi yang berkualitas. Kompetensi merupakan kualitas peserta didik dalam memanfaatkan kesempatan serta kecermatan saat menggunakan peralatan yang dimiliki industri yang meliputi antara lain umur, keahlian, kesehatan fisik, pendidikan, jenis kelamin, karakter, pengalaman kerja, dan kejujuran. Selain itu agar dapat bertahan unggul dalam dunia industri, peserta didik harus memiliki

pengetahuan umum penguasaan bahasa inggris dan memiliki keterampilan dalam berkomunikasi.

Berkaitan dengan hal ini Khuriawan (2016:59) mengemukakan pendapatnya bahwa satu hal penting yang dibutuhkan oleh dunia kerja adalah adanya kompetensi calon pekerja yang akan memasuki dunia kerja, kompetensi itu sendiri yang dibutuhkan dunia kerja secara garis besar dapat dibagi dua yaitu *soft competency* dan *hard competency*. Secara definisi, *soft competency* adalah kompetensi sosial yang merupakan motivasi dan perilaku peserta didik yang memberikan gambaran tentang kesiapan seseorang memasuki dunia kerja. Kesiapan tersebut meliputi lima hal utama yaitu tingkat kepercayaan dunia kerja terhadap calon pekerja, kemampuan calon pekerja melaksanakan pekerjaan yang ditawarkan dunia kerja, tingginya motivasi untuk bekerja, kemampuan calon pekerja bekerja sama dengan orang lain, dan kemampuan calon pekerja mengelola dirinya sendiri. Sementara itu, *hard competency* yaitu kompetensi teknis berupa kompetensi dalam keterampilan dan pengetahuan. Keterampilan dan pengetahuan dipengaruhi oleh karakteristik pekerjaan yang dilakukan di suatu perusahaan.

Sehingga sekolah menghendaki agar peserta didik kelak menjadi manusia pembangunan yang berkualitas. Demikian halnya masyarakat, mengharapkan agar sekolah dapat menyerpa sumber daya manusia yang produktif dan berkualitas, sehingga dapat mengembangkan berbagai potensi masyarakat setelah kembali dan hidup bermasyarakat. Dalam hal ini, hubungan sekolah dengan masyarakat ditujukan agar mereka saling membantu, saling mengisi, dan saling menggalang

terutama berkaitan dengan keuangan, sarana dan prasarana serta pengawasan terhadap perkembangan dan perilaku peserta didik. Sehingga dapat menciptakan hubungan yang harmonis antara sekolah dengan masyarakat dalam mengembangkan program bersama dalam pembinaan peserta didik, dapat mengurangi dan mencegah kemungkinan peserta didik berbuat nakal karena program yang padat dan menarik tidak memberi kesempatan atau kemungkinan kepada mereka untuk berkhayal atau berbuat yang kurang baik (Mulyasa, 2015:176).

B. Kurikulum SMK

a. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan inti dari proses pembelajaran sebagai salah satu penyeleggara pendidikan sekolah berupa acuan, rencana, dan norma-norma yang dapat dipakai sebagai pegangan, karena kurikulum merupakan bidang yang berpengaruh langsung hasil pendidikan. Demikian juga dengan implementasi kurikulum yang meliputi seluruh kegiatan penerapan perancangan, seperti kegiatan pembelajaran, pembimbingan, pelatihan, kurikulum memiliki pengertian yang sangat kompleks.

Seperti yang dilansir Miller dan Saller (dalam Nurdin dan Andriantoni, 2016:50) mengatakan bahwa.

Dalam arti sempit kurikulum ditafsirkan sebagai materi pelajaran, sedangkan menurut pengertian yang luas kurikulum dikatakan sebagai keseluruhan program lembaga pendidikan. Spektrum dari dua pengetahuan tersebut menafsirkan kurikulum sebagai perencana interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dibagian lain Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendapat senadan dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Saylor, Alexander, dan Lewis (dalam Hermawan dan Cynthia dalam Tim Pengembang MKDP, 2011:2) bahwa “kurikulum sebagai segala upaya sekolah untuk mempengaruhi siswa supaya belajar, baik dalam ruang kelas, di halaman sekolah maupun di luar sekolah”.

Kurikulum mempunyai kedudukan sentral alam proses pendidikan yang mengarahkan segala bentuk aktifitas pendidikan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan. Seperti pendapat Johnson (dalam Sukmadinata, 2015:4) bahwa “kurikulum merupakan suatu rencana pendidikan, memberi pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup dan urutan isi serta proses pendidikan”. Disamping kedua fungsi tersebut, kurikulum bukan hanya merupakan rencana tertulis bagi pengajaran, melainkan sesuatu yang fungsional yang beroperasi dalam kelas yang memberi pedoman dan mengatur lingkungan dan kegiatan yang berlangsung didalam kelas.

Berdasarkan pengertian kurikulum diatas secara eksplisit, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 telah diberlakukan mulai tahun ajaran

2013/2014 yang telah memenuhi kedua dimensi tersebut. Di SMK telah mengimplementasikan kurikulum 2013. Dalam konteks implementasi kurikulum merupakan suatu proses, suatu aktivasi yang berguna untuk mentransfer ide atau gagasan, program dan harapan-harapan yang dituangkan dalam kurikulum 2013.

Majid dan Rochman (2015:1) mengemukakan pendapatnya bahwa “kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Penguatan pembelajaran tersebut dilakukan melalui pendekatan saintifik yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mencoba atau menyimpulkan data, mengasosiasi atau menalar dan mengkomunikasikan.

b. Peranan Kurikulum

Menurut Hamalik (dalam Arifin, 2014:17) terdapat tiga jenis peranan kurikulum, yaitu peranan konservatif, peranan kritis dan evaluatif, dan peranan kreatif. Peranan konservatif yaitu peranan kurikulum untuk mewariskan, mentransmisikan, dan menafsirkan nilai-nilai sosial dan budaya masa lampau yang masih tetap eksis dalam masyarakat. Peranan kritis dan evaluatif, yaitu peranan kurikulum untuk menilai dan memilih nilai-nilai sosial-budaya yang akan diwariskan kepada peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. Dan peranan kreatif yaitu peranan kurikulum untuk menciptakan dan menyusun kegiatan-kegiatan yang kreatif dan konstruktif sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kebutuhan masyarakat.

Dari ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa peranan kurikulum harus dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki semua peserta didik melalui berbagai kegiatan dan pengalaman belajar yang kreatif dan harus dapat merangsang pola berfikir dan pola bertindak peserta didik untuk menciptakan sesuatu baru. Nilai-nilai tersebut tentu merupakan nilai-nilai positif dan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik di masa yang akan datang. Asumsinya adalah nilai-nilai yang ada dalam masyarakat akan selalu berubah dan berkembang.

c. Karakteristik Kurikulum 2013

Menurut Permen No. 60 Tahun 2013 Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat
2. Menempatkan sekolah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar, agar peserta didik mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar
3. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan
4. Mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran

5. Mengembangkan kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar. Semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti
6. Mengembangkan kompetensi dasar berdasar pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar-mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

d. Orientasi Kurikulum 2013

Berkaitan dengan hal tersebut Majid dan Rochman (2015:2) mengatakan bahwa.

Orientasi pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 adalah untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa).

Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan ketereampilan yang dielaborasi untuk setiap suatu pendidikan. Ketiga ranah tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Keterampilan diperoleh dari melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta (Majid dan Rochman, 2015:2).

Seperti yang dilansir oleh Majid dan Rochman (2015:3) tentang prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menekankan perubahan paradigma : peserta didik dituntut menjadi lebih aktif mencari informasi, guru sebagai sumber belajar peserta didik, pendekatan proses sebagai penguat penggunaan pendekatan ilmiah, pembelajaran berbasis konten menjadi pembelajaran berbasis kompetensi, pembelajaran persial menjadi pembelajaran terpadu, pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi, pembelajaran verbalisme menjadi keterampilan aplikatif, peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik (*hard skill*) dan keterampilan mental (*soft skill*), pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat, pembelajaran yang meningkatkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulado*) dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*), pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah dan di masyarakat, pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah murid dan dimana saja adalah kelas, pemafaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, dan pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Perkembangan kurikulum 2013 diorientasikan agar terjadi peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowlage*). Hal ini sejalan dengan pendapat Majid dan Rochman (2015:9) mengemukakan bahwa.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan pencapaian pendidikan yang terdapat sejumlah faktor diantaranya lama siswa bersekolah, lama siswa tinggal disekolah, pembelajaran aktif berbasis kompetensi, buku pegangan atau buku babon dan peranan guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidik.

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan ketentuan yang mewajibkan adanya pengembangan kurikulum baru. Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang kurikulum sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 36 “pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Di bagian lain UU No.20 Tahun 2003 tentang standar nasional pendidikan yang tersurat pada pasal 35 ayat 1 bahwa.

Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala.

Di lain bagian Majid dan Rochman (2015:10) mengutarakan pendapatnya bahwa.

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan landasan yuridis, landasan filosofis, landasan empiris dan landasan teoritis. Landasan yuridis merupakan ketentuan hukum yang dijadikan dasar untuk pengembangan kurikulum baru. Landasan filosofis adalah landasan yang mengarahkan kurikulum kepada manusia apa yang dihasilkan kurikulum. Landasan empiris memberikan arahan berdasarkan pelaksana kurikulum yang sedang berlaku di lapangan. Landasan teoritis memberikan dasar-dasar teoritis pengembangan kurikulum sebagai dokumen dan proses.

Menurut Permen No.60 Tahun 2013 mengatakan bahwa kerangka dasar kurikulum 2013 tersebut berdasarkan landasan filosofis, landasan sosiologis, landasan psikopedagogis, landasan teoritis dan landasan yuridis. Landasan

filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai kurikulum, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya, sehingga kurikulum 2013 dikembangkan dengan memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional. Landasan sosiologis, kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar adanya kebutuhan akan perubahan rancangan dan proses pendidikan dalam rangka memenuhi dinamika kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana termaksud dalam tujuan pendidikan nasional. Landasan psikopedagogis, kurikulum 2013 dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan perwujudan konsepsi pendidikan yang bersumbu pada perkembangan peserta didik beserta konteks kehidupannya sebagaimana dimaknai dalam konsepsi pedagogik transformatif. Dan landasan teoritis, kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warga negara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

e. Struktur Kurikulum SMK

Struktur kurikulum merupakan gambaran mengenai penerapan prinsip kurikulum mengenai posisi peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran disuatu satuan atau jenjang pendidikan (Majid dan Rochman, 2015:29).

Struktur kurikulum tersebut menggambarkan proses belajar peserta didik, apakah mereka harus menyelesaikan seluruh mata pelajaran yang tercantum dalam struktur atau kurikulum untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan berbagai pilihan. Sejalan dengan hal tersebut Majid dan Rochman (2015:29) menjelaskan bahwa.

Struktur kurikulum pendidikan menengah terdiri atas jumlah mata pelajaran, beban belajar, dan kalender akademik. Mata pelajaran terdiri atas mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di satu satuan pendidikan pada setiap satuan atau jenjang pendidikan. Sedangkan mata pelajaran pilihan yang diikuti oleh peserta didik sesuai dengan pilihan mereka.

Mata pelajaran wajib merupakan mata pelajaran yang harus diambil oleh peserta didik di SMK, sedangkan mata pelajaran merupakan mata pelajaran yang hanya dipilih salah satu oleh peserta didik yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Di SMK mata pelajaran pilihan bersifat akademik dan vokasi.

Definisi struktur kurikulum 2013 berdasarkan Permen No. 60 Tahun 2013 menjelaskan.

a) Kompetensi Inti

Menurut Permen No 60 Tahun 2013, Kompetensi Inti Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) merupakan tingkat

kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki seorang peserta didik SMK/MAK pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti dirancang untuk setiap kelas. Melalui kompetensi inti, sinkronisasi horisontal berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran pada kelas yang sama dapat dijaga. Selain itu sinkronisasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada mata pelajaran yang sama pada kelas yang berbeda dapat dijaga pula. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang SMK/MAK dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Kompetensi Inti SMK/MAK

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif	2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak	4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tabel 1: Kompetensi Inti SMK/MAK
(Sumber : Permen No. 60 Tahun 2013)

b) Mata Pelajaran

Seperti yang dilansir di Permen No. 60 Tahun 2013 menjelaskan bahwa struktur Kurikulum SMK/MAK terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A, mata pelajaran umum kelompok B, dan mata pelajaran peminatan kejuruan kelompok C. Mata pelajaran peminatan kejuruan kelompok C dikelompokkan atas mata pelajaran Dasar Bidang Keahlian (kelompok C1), mata pelajaran Dasar Program Keahlian (kelompok C2), dan mata pelajaran Paket Keahlian (kelompok C3). Struktur kurikulum SMK/MAK adalah sebagai berikut :

Tabel 2: **Struktur Kurikulum SMK/MAK Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya.**

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		X	XI	XII
KELOMPOK A (UMUM)				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	4
4.	Matematika	4	4	4

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		X	XI	XII
5.	Sejarah Indonesia	2	2	2
6.	Bahasa Inggris	2	2	2
KELOMPOK B (UMUM)				
7.	Seni Budaya	2	2	2
8.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	3	3	3
9.	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2
KELOMPOK C (PEMINATAN)				
C1. Dasar Bidang Keahlian				
10.	Dasar-dasar Desain	2	2	-
11.	Pengetahuan Bahan	2	2	-
C2. Dasar Program Keahlian		20	-	-
C3. Paket Keahlian			20	24
Jumlah jam pelajaran kelompok A, B, dan C per minggu		48	48	48

Tabel 2: Struktur Kurikulum SMK/MAK Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya
(Sumber : Permen No. 60 Tahun 2013)

Keterangan:

1. Mata Pelajaran Umum

Dalam Permen No. 60 Tahun 2013 dijelaskan bahwa mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni.

2. Mata Pelajaran Peminatan Kejuruan

Seperti yang dilansir di Permen No. 60 Tahun 2013 menjelaskan bahwa mata pelajaran peminatan kejuruan merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan/atau kemampuan dalam bidang keahlian, program keahlian, dan paket keahlian. Mata pelajaran serta KD pada kelompok C1 ditetapkan oleh Menteri, sedangkan mata pelajaran serta KD pada kelompok C2 dan kelompok C3 ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha dan industri.

3. Pemilihan Peminatan dan Pemilihan Mata Pelajaran Lintas Minat dan/atau Pendalaman Minat Kurikulum SMK/MAK dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar berdasarkan minat mereka. Struktur kurikulum memperkenalkan peserta didik melakukan pilihan dalam bentuk pilihan peminatan dan pilihan mata pelajaran lintas minat dan/atau pendalaman minat. Dalam pemilihan mata pelajaran lintas minat peserta didik mengambil mata pelajaran pada Paket Keahlian di luar Paket Keahlian yang sudah dipilih dalam Program Keahlian yang sama.

Pemilihan peminatan dilakukan peserta didik saat mendaftar pada SMK/MAK berdasarkan nilai rapor Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) atau yang sederajat, nilai ujian nasional SMP/MTs

atau yang sederajat, rekomendasi guru bimbingan dan konseling/konselor di SMP/MTs atau yang sederajat, dan hasil tes penempatan (*placement test*) ketika mendaftar di SMK/MAK, atau tes bakat dan minat oleh psikolog.

c) Beban Belajar

Seperti yang sudah diatur dalam Permen No. 60 Tahun 2013 dijelaskan bahwa beban belajar merupakan keseluruhan kegiatan yang harus diikuti peserta didik dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun pembelajaran yang dinyatakan dalam jam pelajaran per minggu. Beban belajar satu minggu adalah minimal 48 jam pelajaran, dalam satu semester minimal 18 minggu terdiri dari semester ganjil 18 minggu dan semester genap 14 minggu.

d) Kompetensi Dasar

Dalam Permen No. 60 Tahun 2013 dijelaskan bahwa kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, serta kekhasan masing-masing mata pelajaran tersebut. Kompetensi dasar itu sendiri memiliki empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

- 1) kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1
- 2) kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2

- 3) kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3
- 4) kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

C. Silabus SMK

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran tertentu yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok atau pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Majid dan Rochman, 2015:243). Disisi lain salim (dalam Majid dan Rochman, 2015:243) berpendapat bahwa istilah silabus itu sendiri didefinisikan sebagai garis-garis besar, ringkasan ikhtisar atau pokok-pokok isi mata pelajaran tertentu.

Membahas pengertian silabus, Nurdin dan Adriantoni (2016:82) berpandangan bahwa.

Silabus merupakan rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang pendidikan dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan, dan penyajian materi kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan dan ciri daerah setempat.

Dalam hal ini silabus dapat dikatakan sebagai rancangan pembelajaran sebagai suatu produk pengembangan kurikulum dalam penjabaran lanjut terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi garis-garis besar program pembelajaran, ringkasan materi pokok pada setiap mata pelajaran.

Adapun komponen silabus secara umum yang mencakup unsur-unsur yang menjawab tiga masalah pembelajaran menurut Majid dan Mulyasa (dalam Nurdin dan Adrianoni, 2016:82) yaitu.

Kompetensi yang akan dikembangkan pada peserta didik, cara mengembangkan kompetensi tersebut kepada peserta didik, dan cara mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dicapai atau dikuasai oleh peserta didik.

Dengan demikian, silabus pada dasarnya menjawab permasalahan-permasalahan kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik sesuai dengan rumusan standar isi (kompetensi inti dan kompetensi dasar), materi pokok apa saja yang perlu dipelajari peserta didik untuk mencapai standar isi, kegiatan pembelajaran apa yang harus diskenariokan oleh guru sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar, indikator apa saja yang harus dirumuskan oleh guru untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi, dapat mengetahui bagaimana mengetahui ketercapaian kompetensi berdasarkan indikator sebagai acuan dalam menentukan jenis dan aspek yang akan dinilai, berapa lama waktu yang diperlukan untuk mencapai standar isi tertentu, serta sumber belajar apa yang dapat diaplikasikan untuk mencapai standar isi tertentu (Majid dan Rochman, 2015:244).

Dalam konteks ini Majid dan Rochman (2015:246) mengemukakan pandangannya bahwa “ada sembilan komponen silabus, yaitu identitas silabus, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar”.

Identitas silabus tersebut terdiri dari nama sekolah, mata pelajaran, kelas dan semester yang ditulis diatas matriks silabus. Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4) (Majid dan Rochman, 2015:246).

Kompetensi dasar merupakan konten atau kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu pelajaran (Majid dan Rochman, 2015:247). Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur, mencakup ranah atau dimensi pengetahuan (kognitif) yang meliputi pemahaman dan pengembangan keterampilan intelektual dengan tingkatan ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, evaluasi dan kreasi yang dipilah menjadi indikator produk dan proses. Keterampilan (psikomotorik), berhubungan dengan gerakan sengaja yang dikendalikan oleh aktivitas otak yang umumnya berupa keterampilan yang memerlukan koordinasi otak dengan beberapa otot. Dan sikap (afektif) meliputi

aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal emosional seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motifasi dan sikap (Majid dan Rochman, 2015:249).

Membahas tentang indikator, Nurdin dan Adriantoni (2016:86) berpandangan bahwa.

Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan, dan respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik yang dirumuskan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik serta dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan dapat diobservasi.

Dalam mengidentifikasi materi pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik dan potensi peserta didik, relevansi materi pokok dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, mempertimbangkan tingkatan perkembangan fisik, intelektual, emosional, social dan spiritual, mempertimbangkan kemanfaatan bagi peserta didik, struktur keilmuan, mempertimbangkan kedalaman materi dan keluasan materi, mempertimbangkan relevansi peserta didik dan tuntutan lingkungan serta mempertimbangkan alokasi waktu. Sedangkan kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam mencapai kompetensi dasar (Majid dan Rochman, 2015:248).

Disisi lain Nurdin dan Adriantoni (2016:87) mengemukakan pendapat bahwa “kegiatan pembelajaran adalah kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan bahan ajar”.

Selain hal tersebut komponen lain dari silabus yaitu penilaian yang merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan untuk menentukan tingkat keberhasilan pencapaian kompetensi yang telah dilakukan. Dalam kegiatan penilaian ini terdapat tiga komponen penting yang meliputi teknik penilaian, bentuk instrument dan contoh instrumen (Majid dan Rochman, 2015:250). Selain penilaian komponen lain dari silabus yaitu alokasi waktu yang merupakan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu dengan memperhatikan minggu efektif per semester, alokasi waktu mata pelajaran per minggu dan jumlah kompetensi per semester (Majid dan Rochman, 2015:252). Dan sumber belajar merupakan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang berupa buku teks, media cetak, media elektronika, narasumber, dan lingkungan alam (Majid dan Rochman, 2015:253).

Sepadan dengan beberapa pendapat diatas, dalam Permendikbut Tahun 2016 No.22, silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar maupun pendidikan menengah, sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap

tahun ajaran tertentu. Silabus tersebut paling sedikit memuat seperti yang diurikan di bawah ini:

- a) Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/ Paket C Kejuruan);
- b) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c) Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d) kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e) tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f) materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g) pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h) penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i) alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

Dalam konteks silabus dapat dipahami bahwa silabus tersebut berkaitan dengan kurikulum dan pengembangan kurikulum yang disusun berdasarkan standar isi yang didalamnya terdapat identitas silabus; kompetensi inti; kompetensi dasar; indikator; materi pembelajaran yang mempertimbangkan kemanfaatan materi tersebut memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan pada jenjang berikutnya; kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kriteria pengalaman belajar peserta didik yang disusun untuk memberikan bantuan kepada guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional; penilaian yang dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap; penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, penggunaan portofolio dan penilaian diri; alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan mata pelajaran tertentu didasarkan pada jumlah minggu efektif per minggu; dan sumber belajar yang berasal dari buku teks pelajaran dan buku panduan guru. Dalam implementasinya silabus dijabarkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan, dievaluasi dan ditindaklanjuti oleh guru.

D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Salah satu persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran di kelas perlu mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang memiliki fungsi dan tujuan untuk mensukseskan kegiatan pembelajaran. Nurdin dan Adriantoni (2016:94) berpendapat bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka

pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran”.

Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi garis besar apa saja yang akan dikerjakan oleh guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung baik hanya untuk satu kali pertemuan maupun untuk beberapa kali pertemuan. Disisi lain Nurdin dan Adriantoni (2016:94) mengutarakan pandangannya bahwa.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) perlu dikembangkan untuk mengkoordinasi komponen pembelajaran, yaitu kompetensi dasar berfungsi mengembangkan potensi peserta didik; materi standar memberi makna terhadap kompetensi dasar; indikator hasil belajar berfungsi menunjukkan keberhasilan pembentukan kompetensi peserta didik dan penilaian berfungsi mengukur pembentukan kompetensi dan menentukan tindakan yang harus dilakukan apabila kompetensi standar belum tercapai.

Dibagian lain Majid dan Rochman (2015:261) berpendapat bahwa.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

Dengan kata lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bisa diartikan sebagai perancangan untuk proses pembelajaran dalam jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar serta dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pendapat senada dan menguatkan prinsip tersebut dikemukakan Nurdin dan Ardiantoni (2016:96) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam mensukseskan implementasi kurikulum yaitu indikator kompetensi yang harus dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas, makin konkret indikator tersebut makin mudah diamati dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut; kegiatan pembelajaran yang harus disusun dan dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan diwujudkan; harus ada kesesuaian media dan sumber belajar yang dipilih dengan indikator dan materi pokok yang ada; harus ada kesesuaian antara penilaian dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan komponen lain seperti kompetensi dasar, indikator, metode dan karakter materinya; harus utuh dan menyeluruh merupakan satu kesatuan sehingga jelas pencapaiannya yang berarti standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan penilaian merupakan mata rantai yang mutlak harus sesuai dan searah.

Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdapat beberapa komponen-komponennya yaitu identitas yang meliputi sekolah, kelas/semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan alokasi waktu; tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan mengacu pada rumusan yang terdapat dalam indikator dalam bentuk pernyataan yang operasional; materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang didalamnya berisi

pengembangan dari materi pokok yang terdapat dalam silabus dan harus dikembangkan secara terperinci; model atau metode pembelajaran diambil bergantung pada karakteristik atau strategi yang dipilih yang bergantung pada jenis materi yang akan diajarkan kepada peserta didik; langkah-langkah kegiatan pembelajaran memuat pendahuluan atau kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup; media, alat, bahan, sumber belajar yang mengacu pada perumusan yang terdapat disilabus; penilaian dijabarkan atas jenis atau teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran (Majid dan Rochman, 2015:262).

Pendapat para ahli yang sudah dijelaskan diatas sepadan penjelasan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diutarakan dalam Permendikbud No.22 Tahun 2016, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP tersebut dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran yang diikuti peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Dalam menyusun RPP harus lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP tersebut disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Berikut beberapa komponen yang ada dalam Renana Pelaksanaan Pembelajaran menurut Permendikbut Tahun 2016 No. 22, diuraikan dibawah ini:

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. Identitas mata pelajaran atau tema atau subtema;
- c. Kelas/semester;
- d. Materi pokok;
- e. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;

- k. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m. Penilaian hasil pembelajaran.

Dalam Permendikbud No.22 Tahun 2016, ketika menyusun RPP hendaknya harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- b) Partisipasi aktif peserta didik.
- c) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- d) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- e) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

- f) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- g) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- h) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Membahas tentang prinsip yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPP, selain yang disebutkan diatas ada pula pemilihan materi pelajaran perlu diperhatikan oleh guru, karena materi pembelajaran tersebut ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi dan harus relevan dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dapat membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi yang diajarkan. Nurdin dan Ardiantoni (2016:108) berpandangan bahwa.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran yaitu materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar; harus konsisten dengan kompetensi dasar yang dipelajari peserta didik; dan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran itu menuntut pemikiran, pengambilan keputusan, dan pertimbangan guru serta memerlukan usaha yang intelektual, pengetahuan, pengalaman yang ditunjang oleh sejumlah aktivitas seperti meramalkan kegiatan yang akan

dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung; mempertimbangkan materi, media, metode yang akan dipilih; menata jalannya kegiatan pembelajaran ketika berlangsung dan memvisualisasikan semua rencana tersebut kepada peserta didik di kelas.

E. Model-Model Pembelajaran di SMK

Sejalan dengan awalnya penerapan kurikulum 2013 pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik dan kontekstual menjadi tantangan guru melalui pengembangan aktivitas peserta didik yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar dan mencipta. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini diharapkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah (dengan banyak menanya) bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja. Dalam peranan tersebut pelaksanaannya menuntut guru untuk dapat secara efektif mendayagunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat mengefektifkan pembelajaran dan memudahkan pembentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti pendapat Majid dan Rochman (2015:70) mengatakan bahwa.

Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berawal dimana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dengan guru.

Menurut Sudarwan (dalam Majid dan Rochman, 2015:70), pendekatan saintifik bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian proses

pembelajaran tersebut harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip atau kriteria ilmiah seperti substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda atau dongeng semata dan tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik system penyajiannya.

Sedangkan pendekatan kontekstual merupakan proses pendidikan yang berujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari seperti konteks pribadi, sosial dan kultural. Sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dari permasalahan satu dengan permasalahan lainnya. Hal tersebut ditegaskan Majid dan Rochman (2015:149) yang mengatakan bahwa.

Pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajaran ini berlangsung alamiah, dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Model pembelajaran yang merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang disajikan guru yang digunakan untuk membuat peserta didik lebih terfokus pada upaya mengaktifkan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan hal ini Mulyasa (2015:132) berpendapat bahwa “model pembelajaran merupakan pola penerapan suatu pendekatan, metode

dan teknik pembelajaran”. Disisi lain Nurdin dan Adriantoni (2016:180) memiliki pandangan bahwa

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan skenario suatu pembelajaran yang memuat strategi pembelajaran tertentu yang diaplikasikan guru yang memuat serangkaian tahapan langkah-langkah yang lebih khusus yang harus diperankan guru dan peserta didik.

Pendapat senadan dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Rusman dan Dewi (dalam Tim Pengembang MKDP, 2011:198) bahwa

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materil-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, program media computer dan kurikulum.

Berikut ini model pembelajaran yang dikaitkan dengan kurikulum 2013:

1. *Inquiry Learning*

Mulyasa (2015:143) berpendapat bahwa “*Inquary Learning* merupakan model pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika”.

Disisi lain Nurdin dan Adriantoni (2016:213) mengungkapkan bahwa.

Inquiry mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatanyya yakni merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, mengaalisis data dan menarik kesimpulan.

Artinya dalam proses *inquiry* mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya yang harus dilakukan oleh peserta didik seperti merumuskan

masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Sejalan dengan ulasan diatas Sanjaya (dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016:214) mengemukakan pandangannya bahwa.

Pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Sedangkan Hamalik (dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016:215) berpendapat bahwa

Inquiry adalah suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa secara berkelompok dihadapkan pada suatu persoalan atau pertanyaan untuk kemudian mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut melalui suatu prosedur dan struktur kelompok yang jelas.

Berdasarkan definisi diatas ditegaskan oleh Nurdin dan Adriantoni (2016:215) mengatakan bahwa

Pembelajaran *inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran untuk mendapatkan informasi, menemukan, mengetahui dan mendalami suatu konsep atau untuk memecahkan suatu permasalahan secara sistematis, kritis, logis, analitis dan ilmiah.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran *inquiry* merupakan suatu model pembelajaran yang mempersiapkan situasi ilmiah bagi peserta didik untuk melakukan eksperimen sendiri agar peserta didik dapat melihat sendiri apa yang terjadi dan mencari jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan yang bertujuan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan menemukan atau

mencari jawaban dengan cara mengumpulkan data, menganalisis data hingga mampu menarik kesimpulan.

2. *Discovery Learning*

Menurut Mulyasa (2015:144) bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur seperti, stimulus (*stimulation*), pada kegiatan ini guru memberikan stimulasi berupa bacaan, gambar dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi. Identifikasi masalah (*problem statement*), pada tahap ini, peserta didik harus menemukan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, mereka diberikan pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi dan mencoba merumuskan masalah. Pengumpulan data (*data collecting*), pada tahap ini, peserta didik mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi. Pengolahan data (*data processing*), kegiatan ini melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif. Verifikasi (*verification*), tahap ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan serta mengasosiasikan sehingga menjadi suatu kesimpulan. Dan generalisasi

(*generalization*), pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulan pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

Adapun pendapat Sund (dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016:214) mengungkapkan bahwa.

Discovery adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau suatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan membuat kesimpulan.

Disisi lain Nurdin dan Adriantoni (2016:214) berpendapat bahwa.

Discovery merupakan model pembelajaran yang melibatkan berbagai proses mental siswa untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip) yang dimiliki siswa.

Dalam pelaksanaan *discovery*, peserta didik didorong untuk aktif belajar dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong mereka untuk memiliki pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri yang bertujuan agar siswa terangsang oleh tugas dan aktif mencari serta meneliti pemecahan masalah itu sendiri untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong peserta didik untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya.

3. *Problem Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan yang relevan dengan implementasi kurikulum 2013 untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yaitu pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang

merupakan proses pembelajaran yang meghadapkan peserta didik pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajarannya yang lebih terfokus pada upaya mengaktifkan peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama akademik antar peserta didik, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas individu maupun kelompok (Nurdin da Adriantoni, 2016:220). Disisi lain Mulyasa (2015:144) mengemukakan pendapatnya bahwa.

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, dihubungkan dengan pengetahuan yang dipelajarinya.

Majid dan Rochman (2015:153) mengemukakan bahwa “pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsag peserta didik untuk belajar”.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah, kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik dengan harapan dapat menambah keterampilan peserta didik pencapaian materi pembelajaran. Masalah diberikan digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menjembatani antara pembelajaran formal dengan aktifitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.

Penilaian yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran ini yaitu memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*) yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester, ujian tengah semester, kuis, PR dan laporan; kecakapan (*skill*) dapat diukur dari penugasan alat bantu pembelajaran baik *software*, *hardware* maupun kemampuan perancangan dan pengujian; sikap (*attitude*) dititik beratkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerja sama dalam tim dan kehadiran dalam pembelajaran (Majid dan Rochman, 2015:157).

4. *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata yang dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi memahaminya (Majid dan Rochman, 2015:162). Disisi lain Mulyasa (2015:145) mengemukakan bahwa.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam investigasi dan memahami pembelajaran melalui investigasi.

Di lain bagian Majid dan Rochman (2015:163) menegmukakan pandangannya bahwa.

Pembelajaran berbasis proyek dapat dikatakan sebagai operasionalisasi konsep “pendidikan berbasis produksi” yang dikembangkan di Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK) yang berfungsi untuk menyiapkan lulusan untuk bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya sendiri dan melakukan eksperimen secara kalabortif dan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kalaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) kurikulum. Selain itu pembelajaran berbasis proyek ini dapat menyiapkan lulusan SMK untuk bekerja di dunia industri karena sudah dibekali dan diperkenalkan dengan suasana kerja yang sesungguhnya di dunia industri.

5. *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Dalam pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL), setiap guru perlu memahami tipe belajar peserta didik yang artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar peserta didik. Dalam pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) dianggap sebagai subjek belajar yang dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk mengkontruksi pengetahuan sendiri yang memiliki prinsip melandasi pelaksanaan proses pembelajaran.

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi

kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. *Contextual Teaching Learning* (CTL) menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung yang mengharapkan agar peserta didik hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pembelajaran (Nurdin dan Adriantoni, 2016:200).

Dari uraian diatas dapat dipahami *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengatikan antara konsep dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari yang mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, artinya peserta didik dituntut agar dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata, karena materi itu akan bermakna secara fungsional bagi siswa dan materi itu akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak mudah dilupakan.

Selain itu *Contextual Teaching Learning* (CTL) mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan dalam kehidupan, artinya bukan hanya mengharapkan peserta didik dapat memahami materi yang akan dipelajari, akan tetapi bagaimana materi pembelajaran dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata (Nurdin dan Adriantoni, 2016:200).

F. Pembelajaran Berbasis *Teaching Factory*

Pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “*intruction*”, yang terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*) yang kemudian disatukan dalam satu aktifitas yaitu kegiatan belajar-mengajar yang selanjutnya populer dengan istilah pembelajaran (*instruction*). Pada dasarnya pembelajaran adalah perubahan perilaku (pengetahuan, sikap, keterampilan) sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran (Arifin, 2014:180).

Selain itu definisi pembelajaran menurut Majid dan Rochman (2015:54) bahwa “pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran tersebut perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Disisi lain Mulyasa (2015:132) mengemukakan pandangannya bahwa “pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan”. Di lain bagian Majid dan Rochman (2015:55) berpendapat bahwa.

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan

potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk beramasyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Selanjutnya menurut Suparman (dalam Faudi, 2016:114) mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang direncanakan lebih dahulu oleh penyelenggara pendidikan atau oleh pengajar dan terarah pada hasil belajar tertentu”.

Dalam definisi tersebut pembelajaran diartikan sebagai peroses aktivitas interaksi antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi, perubahan perilaku (pengetahuan, sikap dan keterampilan). Lingkungan pembelajaran itu sendiri meliputi fasilitas fisik, suasana psikologi, teknologi pembelajaran, media dan metodologi.

a) *Teaching Factory*

Menurut Greiner dan Weimann (dalam Kuswantoro, 2014:5), ada tiga jenis model sekolah dasar, diantaranya yaitu sekolah produksi sederhana, sekolah produksi yang berkembang dan sekolah produksi yang berkembang dalam bentuk pabrik yang digunakan sebagai tempat belajar. Dari ketiga model tersebut sekolah berkembang dalam bentuk pabrik sebagai tempat untuk belajar yang memadukan sepenuhnya antara belajar dan bekerja, tidak lagi memisahkan antara tempat penyampaian teori dan tempat materi produksi (praktik).

Pada pelaksanaan *teaching factory* di SMK yaitu dengan mendirikan unit usaha atau perusahaan yang terdapat didalam sekolah. Unit usaha tersebut

memproduksi barang maupun jasa yang memenuhi standar kualitas, sehingga dapat diterima oleh masyarakat atau konsumen. Selain itu, dapat menghasilkan barang dan jasa yang memiliki nilai jual. Dengan begitu SMK dapat mengembangkan potensinya secara luas untuk menggali sumber-sumber pembiayaan sekaligus merupakan sumber belajar bagi peserta didik (Moerwishmadhi dalam Kuswantoro, 2014:5).

Instruksi presiden no 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia dimana semua para Menteri Kabinet Kerja, Kepala Badan Nasional Sertifikasi Profesi, dan seluruh Gubernur di Indonesia untuk menyusun peta kebutuhan tenaga kerja bagi lulusan SMK sesuai tugas, fungsi dan kewenangan masing-masing dengan pedoman pada peta jalan pengembang SMK untuk merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu keberhasilan SMK diantaranya menyiapkan tamatan yang siap memasuki dunia kerja dan dapat berwirausaha, serta dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, diperlukan adanya proses pembelajaran yang relevan dengan dunia usaha dan industri, salah satu pembelajaran yang dikembangkan di SMK yaitu pembelajaran berbasis *teaching factory*.

Mengingat program pembelajaran *teaching factory* yang bersifat kompleks, meliputi berbagai aspek yang saling terkait dan sistemik, maka model evaluasi yang digunakan adalah model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process*

dan *Product*). Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, *context evaluation to serve planning decision*. Konteks evaluasi ini membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program dan merumuskan tujuan program. Kedua, *input evaluation structuring decision*. Evaluasi ini menolong mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, serta bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Ketiga, *process evaluation to serve implementing decision*. Evaluasi proses untuk membantu mengimplementasikan keputusan, sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan apa yang harus direvisi. Begitu pertanyaan tersebut terjawab, prosedur dapat dimonitor, dikontrol dan diperbaiki. Keempat, *product evaluation to serve recycling decision*. Evaluasi produk untuk menolong keputusan selanjutnya, apa hasil yang telah dicapai, dan apa yang dilakukan setelah program berjalan. Keempat, mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* dari segi produk (*product*) yang meliputi: hasil belajar, hasil produksi atau jasa dan pencitraan (Faudi, 2016:114).

Sementara itu Yudisman (dalam Hidayat, 2011:271), di *Indonesia German Institut* mendefinisikan *teaching factory* sebagai suatu konsep pembelajaran dalam suasana sesungguhnya, sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan pengetahuan sekolah. Teknologi pembelajaran yang inovatif dan praktik produktif merupakan konsep metode pendidikan yang berorientasi pada manajemen pengelolaan siswa dalam pembelajaran agar selaras

dengan kebutuhan dunia industri. Membahas *teaching factory*, Wijaya (2013:126) berpandangan bahwa.

Pendekatan program TEFA (*Teaching Factory*) adalah perpaduan pendekatan pembelajaran CBT (*Competency Based Training*), dimana pelatihan yang didasarkan atas pekerjaan yang dilakukan oleh siswa ditempat kerja dan memberikan tekanan pada apa yang dapat dilakukan oleh seseorang sebagai hasil pelatihan (*out put*) bukan kuantitas dari jumlah pelatihan. Dan PBT (*Production Based Training*) adalah proses pembelajaran keahlian dan keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja yang sesungguhnya (*real job*) untuk menghasilkan barang dan jasa sesuai tuntutan pasar.

Sejalan dengan pendapat Wijaya, Irianto (dalam Kuswantoro, 2014:22) mengemukakan pendapatnya bahwa.

Pembelajaran berbasis produksi merupakan suatu proses pembelajaran keahlian atau keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja yang sesungguhnya (*real job*) untuk menghasilkan barang atau jasa yang sesuai dengan tuntutan pasar dan konsumen berupa hasil produksi yang dapat dijual atau dapat digunakan masyarakat, sekolah dan konsumen. Program *teaching factory* merupakan perpaduan pembelajaran yang sudah ada yaitu *Competency Based Learning* (CBT) dan *Production Based Learning* (PBL), bahwa suatu proses keahlian atau keterampilan (*life skill*) dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja yang sesungguhnya untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar atau konsumen.

Adanya *teaching factory* di sekolah akan membantu dalam pelaksanaan praktek langsung di sekolah. Oleh karena itu, masyarakat dan perusahaan tidak lagi khawatir mengenai kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik SMK karena SMK mencetak lulusan yang siap bekerja dan menghasilkan pekerjaan. Selain itu pembelajaran *teaching factory* sangat bermanfaat dalam mengembangkan kompetensi peserta didik sekaligus membawa peserta didik untuk memiliki jiwa kewirausahaan (*entrepreneur*) dan dapat menambah pemasukan bagi program

keahlian/jurusan maupun sekolah. Sehingga dapat merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia di Indonesia.

Adapun proses pembentukan struktur manajemen produksi kecil yang disusun sesuai dengan bentuk struktur organisasi di industri serta keterlibatan peserta didik yang bertugas dan dipandu oleh guru produktif yang bertindak sebagai konsultan, assessor dan fasilitator. Bagian dalam rencana pelaksanaan pekerjaan tersebut meliputi kesiapan ruang produksi beserta peralatan dan bahan pendukung, tenaga penjualan atau pemasaran, tenaga pembelian, pengelola gudang, kasir dan bagian administrasi produksi serta pekerjanya (Kuswantoro, 2014:23). Dengan adanya program *teaching factory*, Ibsan (dalam Kuswantoro, 2014:23) berpendapat bahwa.

Program *teaching factory* merupakan langkah positif yang ditawarkan melalui kebijakan pemerintah guna mengembangkan jiwa *entrepreneurship* dengan harapan tamatan SMK mampu menjadi asset daerah bukan menjadi beban daerah. Pembelajaran berbasis produksi dalam paradigma lama hanya mengutamakan kualitas produk barang dan jasa tetapi hasil dari produksi tersebut dipakai atau di pasarkan hanya semata-mata untuk menghasilkan nilai dalam proses belajar mengajar.

Seturut dengan pandangan tersebut, Herminarto (dalam Yunanto, 2016:31) *Teaching Factory* adalah salah satu usaha untuk dapat menghadirkan dunia industri atau dunia kerja yang sesungguhnya dalam lingkungan sekolah, yang memiliki beberapa tujuan, yaitu meningkatkan kompetensi lulusan SMK, meningkatkan jiwa *entrepreneurship* lulusan SMK, menghasilkan produk berupa barang atau jasa yang memiliki nilai tambah, meningkatkan sumber pendapatan

sekolah, dan meningkatkan kerja sama dengan industri atau entitas bisnis yang relevan.

Pendapat senada dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Wijaya (dalam Lestari, 2017:2) menyatakan bahwa.

SMK dengan adanya *teaching factory* yang profesional mempunyai peluang dalam hal pembangunan salah satunya yakni turut serta menanggulangi kemiskinan, selain itu dengan adanya sumber daya manusia yang handal dan kreatif akan menciptakan peluang yang ada menjadi sesuatu yang lebih kreatif. Hal inilah yang dapat mendorong para siswa untuk bisa memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang ada dalam *teaching factory* guna mengembangkan diri, agar nantinya siswa dapat bekerja, melanjutkan studi ataupun berwirausaha.

Di sisi lain, Hidayat (2011:272) mengemukakan pendaatnya bahwa.

Secara umum model pembelajaran *teaching factory* ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mencapai ketepatan waktu, kualitas yang dituntut oleh industri, mempersiapkan siswa sesuai dengan kompetensi keahliannya, menanamkan mental kerja dengan beradaptasi secara langsung dengan kondisi dan situasi industri, dan menguasai kemampuan manajerial dan mampu menghasilkan produk jadi yang mempunyai standar mutu industri.

Sejalan dengan pembahasan diatas, Ishom (dalam Kuswamtoro, 2014:5) berpendapat bahwa “*teaching factory* sebagai wadah pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat wirausaha”. Lulusan SMK mampu melahirkan lulusan yang memiliki perilaku wirausaha melalui pembelajaran *teaching factory* yang diterapkan di SMK. Demikian halnya, Kuswantoro (2014:7), dalam *teaching factory* atau pembelajaran berbasis produksi dibutuhkan sebuah perencanaan yang berupa kegiatan yang akan dilakukan di unit produksi dan jasa untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Konsep perencanaan itu sendiri meliputi visi, misi, tujuan dan program jangka panjang, jangka menengah serta jangka panjang.

Pengembangan model pengelolaan TEFA lebih mengarah kepada proses pengelolaan di ruang kelas dan ruang praktek berdasar prosedur dan standar bekerja di dunia industri. Program *teaching factory* saat ini merupakan terobos baru bagi dunia pendidikan di Indonesia yang dapat menciptakan lulusan SMK yang berkompeten dan siap kerja sesuai tuntutan dunia kerja yang selaras dengan bidang yang ditekuni. Kegiatan pembelajaran *teaching factori* ini juga dapat menghasilkan barang atau jasa yang memiliki nilai jual dapat mengembangkan potensi SMK untuk mengolah sumber-sumber pembiayaan sekaligus merupakan sumber belajar dan SMK sangat berperan dalam menumbuh kembangkan kegiatan tersebut.

b) Konsep *Factory*

Menurut Waluya (dalam Kuswantoro, 2014:21), industri merupakan suatu tempat usaha atau tempat kegiatan pengolahan bahan mentah maupun barang setengah jadi menjadi produk barang jadi yang memiliki nilai tambah yang berguna untuk menambah keuntungan. Sedangkan menurut Nurmala (dalam Kuswantoro, 2014:21), pabrik atau *factory* tempat dimana ada beberapa faktor-faktor produksi seperti manusia, mesin, alat, material, energi, uang, informasi, Sumber Daya Alam (SDA) yang berupa tanah, air dan mineral yang dikelola dalam suatu sistem produksi yang berguna menghasilkan suatu produk atau jasa secara efektif, efisien dan aman.

Disuatu industri ada beberapa faktor yang mempengaruhi produksi dan tenaga kerja. Faktor produksi modal tersebut terdiri atas modal buatan manusia

yang terdiri dari bangunan, mesin, jalan raya, kereta api, bahan mentah dan persediaan barang setengah jadi. Faktor produksi modal yang kedua yaitu modal lahan yang terdiri dari tanah, udara, air, mineral yang ada didalamnya dan sinar matahari. Sedangkan faktor produksi tenaga kerja terdiri dari buruh yang berupa jumlah pekerja yang termasuk tingkat pendidikan dan tingkat keahlian (Partadireja dalam Kuswantoro, 2014:21).

Selain adanya faktor-faktor yang mempengaruhi produksi dan tenaga kerja, ada pula beberapa klasifikasi yang ada di suatu industri, seperti yang pertama, industri penghasil bahan baku (*primary industry*), yaitu industri dengan aktivitas produksi mengolah sumber daya alam guna menghasilkan bahan baku maupun bahan tambahan lainnya yang dibutuhkan oleh industri lain yang berpeghasilan produk dan jasa. Kedua, industri manufaktur (*the manufacturing industries*), yaitu industri yang memproses bahan baku yang dijadikan bermacam-macam bentuk atau model produk, baik yang masih berupa produk setengah jadi maupun produk jadi yang melalui transformasi proses, baik secara fisik maupun kimiawi terhadap input material yang dapat memberi nilai tambah terhadap material tersebut. Ketiga, industri penyalur (*distribution industries*), yaitu industri yang berfungsi melaksanakan pelayanan jasa industri baik bahan baku maupun produk jadi. Barang tersebut didistribusikan dari produsen ke konsumen, yang meliputi aktivitas pembelian dan penjualan, penyimpanan, sorting, grading, *packaging* dan transportasi (Waluya dalam Kuswantoro, 2014:22).

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, industri merupakan suatu tempat usaha yang mengolah bahan menta maupun bahan setengah jadi menjadi suatu produk yang memiliki nilai tambah yang memiliki beberapa faktor produksi seperti SDA, SDM, alat, material, uang, energi dan sebagainya yang berguna untuk menghasilkan suatu produk atau jasa secara efektif, efisien dan aman. Adapula faktor yang mempengaruhi produksi dan tenaga kerja, seperti bahan baku yang dihasilkan untuk industri lain, hasil produk yang berupa produk jadi maupun produk setengah jadi, layanan jasa industri.

c) Proses Perencanaan *Teaching Factory*

1) Pembentukan Manajemen *Teaching Factory*

Pada proses penerapan *teaching factory*, dilaksanakannya pembentukan struktur organisasi manajemen produksi skala kecil di kelas sesuai dengan bentuk organisasi yang ada pada perusahaan. Dalam pembagiannya, peserta didik yang bertugas di bagian manajemen, pemasaran, administrasi dan bagian produksi yang berupa produksi perencanaan dan *Maintenance and Repair* (MR). Di setiap bagian mempunyai kepala regu yang bertugas mengkoordinir pekerjaan stafnya yang mempunyai tanggung jawab di bagiannya dan tidak boleh terjadi kesenjangan antar bagian. Sedangkan guru bertindak sebagai konsultan, asesor dan fasilitator (Utami dalam Kuswanto. 2014:23).

Menurut Utami (dalam Kuswanto, 2014:23), pada proses produksi dimulai dari barang yang akan diproduksi masuk ke bagian manajemen untuk dikonsultasikan kepada guru, jika sudah disetujui dan sudah sesuai dengan

permintaan atau standar mutu kemudian masuk ke bagian administrasi untuk mengetahui biaya produksi dan keuntungan. Setelah itu masuk ke bagian produksi untuk dilakukan proses pengerjaan. Selama proses pengerjaan tersebut, setiap bagian melakukan pengawasan (*quality control*) terhadap pekerjaan yang dilakukan agar tidak terjadi kesalahan. Pengerjaan yang sudah selesai, kemudian barang diperiksa oleh setiap bagian, kemudian dilakukan pengerjaan tahap akhir (*finishing*) dan diperiksa oleh guru. Jika barang sesuai dengan order dan tidak ada permasalahan maka produksi dianggap selesai.

Produk yang sudah jadi di cek ulang oleh setiap bagian, pengecekan tersebut disesuaikan dengan permintaan atau standar mutu dan persejuaan konsultan. Produk tersebut disesuaikan antara mutu yang diinginkan konsumen dengan kondisi barang saat itu, produk bukan pesanan dipasarkan melalui pemasaran. Produk dijual sesuai dengan kesepakatan bersama (Zaman dalam Kuswantoro, 2014:24). Longenecker (dalam Kuswantoro, 2014:24), berpendapat bahwa.

Ada empat bidang strategi pemasaran di dalam perencanaan yaitu keputusan pemasaran yang akan mengubah ide dasar barang atau jasa ke dalam barang atau jasa keseluruhan, keputusan promosi yang akan mengkomunikasikan informasi pada pasar tujuan, keputusan distribusi mengenai pengiriman produk kepada konsumen, keputusan harga yang menyusun nilai pertukaran yang dapat diterima pada barang atau jasa keseluruhan.

Setelah tahap produksi dan pemasaran, maka dilakukan proses evaluasi terhadap kinerja disetiap bagian. Guru memberikan penilaian di setiap bagian sebelum mengevaluasi secara keseluruhan, yang kemudian dijadikan tolak ukur

keberhasilan peserta didik. Dari penilaian ini dapat diketahui kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pekerjaannya (Zaman dalam Kuswantoro, 2014:24).

Di pembentukan manajemen *teaxhing factory* ini dapat dipahami bahwa peserta didik diberikan tugas sesuai dengan bagiannya masing-masing. Peserta didik perlu mengkonsultasikan produk yang akan dibuat ke guru sebagai konsultan, setelah disetujui maka bagian administrasi menghitung biaya produksi yang akan dikeluarkan dan keuntungan yang akan didapat dan produk tersebut mulai dikerjakan dari proses awal melakukan persiapan bagian-bagian produk yang dibutuhkan, melakukan perakiitan hingga ke proses *finishing*. Produk yang sudah jadi dicek oleh guru, apakah sudah sesuai dengan standar mutu dan persetujuan konsultan atau belum, jika sudah produk tersebut dijual dengan harga sesuai dengan kesepakatan bersama.

2) Faktor Guru

Guru merupakan seseorang yang berperan sangat penting untuk mengelola kelas pada saat proses kegiatan pembelajaran dimulai, karena guru yang mengetahui tentang kondisi saat kegiatan berlangsung, sehingga guru mengetahui tindakan yang harus dilakukan agar peserta didik tetap bersemangat dalam mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran hingga akhir dan peserta didik memperoleh nilai yang sangat baik dan kompeten di bidang yang telah diajarkan.

Pembelajaran *teaching factory* memerlukan perhatian khusus dari semua pihak yang terlibat agar yang ditetapkan dapat terlaksana dengan baik. Guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar dalam hal ini, selain menjadi

konsultan, asesor dan fasilitator guru juga memiliki tanggung jawab moral kepada peserta didiknya untuk menyampaikan ilmu tentang pengetahuan maupun keterampilan kepada peserta didik yang diajarkan. Kualitas guru dapat diukur dari tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diajarkan. Guru yang baik adalah guru yang mampu memaksimalkan potensi peserta didiknya, memfasilitasi peserta didiknya agar berkembang dan mampu menciptakan kondisi yang kondusif agar mereka nyaman, senang, tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian diharapkan pembelajaran *teaching factory* dapat terlaksana dengan baik dan menciptakan kualitas lulusan SMK yang kompeten dan siap kerja (Hidayat dalam Kuswantoro, 2014:25).

3) Elemen *Teaching Factory*

Menurut Kuswantoro (2014:25), ada beberapa elemen penting dalam *teaching factory* yang perlu dikembangkan yaitu standar kompetensi, peserta didik, media pembelajaran, perlengkapan dan peralatan, penilaian prestasi belajar peserta didik dan pengakuan kompetensi.

Teaching Factory merupakan proses pembelajaran yang menggunakan pekerjaan produksi berupa industrial order atau *standard products* sebagai media pembelajarannya. Produk tersebut harus dipahami terlebih dahulu oleh instruktur sebagai media untuk pengembangan kompetensi melalui fungsi produk, dimensi, toleransi dan waktu penyelesaian. Selain itu perlu diperhatikan dalam pemeliharaan perlengkapan dan peralatan yang optimal, investasi serta manfaat untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi peserta didik bersamaan dengan

penyelesaian pekerjaan pada tingkat kualitas terbaik dan mengganti peralatan dan perlengkapan ketika sudah tidak efektif untuk kecepatan dan ketelitian produksi. Dengan demikian pengajar (orang yang memiliki kualifikasi akademis dan memiliki pengalaman industri) mampu mentransformasikan pengetahuan dan *know how* sekaligus mensupervisi proses untuk dapat menyajikan *finished products ontime*. *Teaching Factory* menilai peserta didik yang kompeten melalui penyelesaian produk, menilai kompetensi peserta didik menggunakan *national competency assessment*, dimana asesor bersertifikat melakukan observasi pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pekerjaan di bawah badan standar kompetensi nasional (Zaman dalam Kuswanto, 2014: 25).

Dari beberapa pembahasan diatas dapat dipahami bahwa, standar kompetensi peserta didik, media pembelajaran, perlengkapan dan peralatan, penilaian prestasi belajar peserta didik dan pengakuan kompetensi merupakan elemen penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran *teaching factory*. Selain itu pengajar atau guru mentransformasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam kualifikasi akademis maupun pengalaman industri. Sedangkan penilaian yang dilakukan yaitu menilai kompetensi peserta didik dalam menyelesaikan produk dibawah standar kompetensi nasional.

d) Unit Produksi dan Jasa

Menurut Guruvalah (dalam Kuswanto, 2014:26), unit produksi dan jasa merupakan suatu aktifitas bisnis yang dilakukan secara berkesinambungan dalam mengelola sumber daya sekolah, sehingga dapat menghasilkan produk dan jasa

yang mendatangkan keuntungan finansial maupun non finansial yang berupa peningkatan keterampilan guru maupun peserta didik serta hubungan antara sekolah dengan masyarakat (perusahaan atau industri).

Manajemen unit produksi dan jasa merupakan suatu kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian penyelenggaraan unit produksi dan jasa di sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu untuk menggali dana pendidikan oleh sekolah dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Seiring dengan perjalanan glonalisasi, unit produksi dan jasa pada SMK dikembangkan menjadi *teaching factory* (Kuswanto, 2014:26).

Pembahasan diatas dapat disimpulkan, unit produk dan jasa merupakan suatu aktifitas bisnis yang dilakukan secara berkesinambungan berupa kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian penyelenggaraan unit tersebut dalam mengelola sumber daya sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Bambang dan suci (dalam Kuswanto, 2014:26) perbedaan unit produksi dan jasa dengan *teaching factory* diuraikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3: Perbedaan Unit Produksi dan Jasa dengan *Teaching Factory*.

No	Unit Produksi dan Jasa	<i>Teaching Factory</i>
1	Produk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar	Menekankan pada kualitas produk
2	Produksi tergantung pada <i>idle capacity</i> sekolah	Dapat <i>diexpand</i> tanpa batas
3	Harus melibatkan guru, peserta didik dan staf kantor	Hanya melibatkan guru, peserta didik, staf sekolah yang profesional

Tabel 3: Perbedaan Unit Produksi dan Jasa dengan *Teaching Factory*
(Sumber : Bambang dan Suci (dalam Kuswanto, 2014:26))

e) Faktor-Faktor yang Harus Diperhatikan dalam Pengembangan Unit Produksi dan Jasa

1) Jenis Produk

Menurut Rahman (dalam Kuswantoro, 2014:27), unit produksi dan jasa merupakan suatu bentuk usaha yang bersifat bisnis yang ada di SMK yang harus berorientasi kepada kebutuhan pelanggan atau konsumen. Betapa pun bagus suatu produk tetapi tidak dibutuhkan pelanggan merupakan kerugian bagi produsen, demikian juga halnya produk yang dihasilkan merupakan yang dibutuhkan pelanggan tetapi kualitas tidak baik maka tidak akan dipakai oleh pelanggan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, unit produksi dan jasa merupakan kegiatan yang berorientasi pada konsumen maka barang yang dihasilkan dari proses produksi tersebut harus sesuai dengan kebutuhan konsumen dan produk tersebut memiliki kualitas yang bagus, sehingga konsumen dapat memakai produk tersebut dan produsen mendapatkan keuntungan.

2) Sumber Daya Manusia

Perencanaan Sumber Daya Manusia atau SDM merupakan unsur yang penting dalam kegiatan usaha. Perencanaan kegiatan usaha yang tepat dalam usaha bisnis dapat menekan biaya, dengan demikian akan menaikkan pendapatan atau keuntungan (Suadimath, dalam Kuswantoro, 2014:27).

Sumber daya manusia merupakan unsur terpenting dalam perencanaan kegiatan usaha, karena sumber daya manusia yang dapat menaikkan pendapatan

dengan cara menekan biaya, sehingga keuntungan yang didapatkan akan naik mengikuti biaya yang dikeluarkan.

3) Modal Usaha

Menurut Suadimath (dalam Kuswanto, 2014:27), modal usaha tidak hanya cukup berupa uang saja, tetapi juga berupa materi seperti tempat usaha, peralatan, sumber daya manusia dan lain-lain.

Sehingga modal usaha yang harus dikeluarkan saat akan melakukan kegiatan bisnis yaitu berupa uang, tempat untuk kegiatan bisnis itu sendiri, peralatan yang menunjang untuk produksi barang, dan sumber daya manusia.

4) Ketersediaan Bahan Baku

Menurut Suadimath (dalam Kuswanto, 2014:27), ketersediaan bahan baku yang diperlukan suatu usaha yang menghasilkan produksi barang sangat dibutuhkan. Ketidaklancaran ketersediaan bahan baku sangat berpengaruh terhadap proses produksi dan akan mempengaruhi kepercayaan pelanggan.

Saat melakukan kegiatan bisnis, sangat perlu memperhatikan persediaan bahan baku yang digunakan untuk memproduksi barang, apakah barang tersebut masih tersedia atau sudah habis, jangan sampai ketersediaan bahan baku itu sampai habis karena bahan baku sangat mempengaruhi dalam menghasilkan produk dan mempengaruhi kepercayaan konsumen tentang produk tersebut.

5) Sarana dan Prasarana

Hasil produk juga sangat dipengaruhi oleh sarana dan prasarana yang tersedia, semakin lengkap sarana prasarana tersebut maka akan semakin besar volume produknya, serta semakin baik kualitas produk tersebut, sehingga akan semakin meningkat pula pelayanan kepada pelanggan (Kuswantoro, 2014:27).

Selain ketersediaan bahan baku yang mempengaruhi hasil produk sesuai yang telah dibahas sebelumnya, sarana dan prasarana juga akan mempengaruhi produk yang akan dihasilkan, karena sarana prasarana akan mempengaruhi kualitas produk yang dibuat serta mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan, semakin sarana prasarana itu mendukung maka hasil produk yang dibuat akan semakin berkualitas dan pelanggan akan merasa sangat puas.

6) Strategi Kerja

Untuk menghadapi perkembangan di dunia usaha, maka tingkat persaingan kian tajam dan pemberian pelayanan kepada pelanggan, maka diperlukan adanya strategi, karena penting bagi pengolahan perusahaan, maka dalam penyusunannya membutuhkan pemikiran yang serius sehingga dapat memberikan kepuasan pelanggan atau konsumen (Hadawiah dalam Kuswantoro, 2014:27).

Strategi kerja yang harus dilakukan oleh seseorang yang melakukan usaha itu sangatlah penting, karena akan mempengaruhi dalam memberikan kepuasan pelanggan atau konsumen. Strategi kerja yang harus dilakukan yaitu tentang bagaimana pengolahan perusahaan tersebut sehingga mendapatkan hasil produk

yang berkualitas, maka hal tersebut memerlukan pemikiran yang serius agar tujuannya tercapai yaitu mampu memberikan kepuasan konsumen.

7) Pemasaran

Suryanto (dalam Kuswantoro, 2014:28) menyatakan bahwa manajemen pemasaran dapat didefinisikan sebagai proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi konsepsi, penetapan harga, promosi, distribusi ide, barang dan jasa untuk menciptakan pertukaran yang memuaskan tujuan individual dan organisasi.

Pemasaran dilakukan untuk menetapkan harga produk yang dihasilkan sesuai dengan pengeluaran dan pendapatan yang akan diambil, mempromosikan produk tersebut di seluruh konsumen dari tingkat bawah, menengah maupun tingkat tinggi, dengan demikian barang dan jasa yang dihasilkan akan menciptakan pertukaran yang mampu memberikan kepuasan kepada individu maupun organisasi yang ada di perusahaan tersebut.

8) Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi usaha perlu dipikirkan secara matang saat akan memulai atau mendirikan usaha, karena lokasi usaha sangat berpengaruh dalam kegiatan usaha itu sendiri, seperti mempengaruhi keefektifan dan keefektifan produktivitas usaha yang akan mempengaruhi keuntungan maupun kerugian perusahaan. Selain itu akan mempengaruhi mudah tidaknya mendapatkan tenaga kerja dan mudah tidaknya mendapatkan bahan baku yang dibutuhkan perusahaan untuk memproduksi barang.

Kahar (dalam Kuswanto, 2014:28) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi aktivitas produksi dan operasi yang produktif yaitu penentuan lokasi usaha yang dilakukan sebaik-baiknya, karena kesalahan dalam penentuannya akan berdampak kepada ketidak efektifan dan ketidak efisienan yang berdampak pada kurangnya produktivitas usaha, sehingga perusahaan dapat mengalami kerugian terus menerus. Penentuan lokasi tersebut akan mempengaruhi kemampuan perusahaan dalam melayani konsumen, mendapatkan bahan mentah yang cukup, mendapatkan tenaga kerja yang mudah dan memungkinkan adanya perluasan usaha yang akan dilakukan oleh perusahaan.

f) Perencanaan Unit Produksi dan Jasa

Perencanaan unit produksi dan jasa di SMK yang mengacu pada usaha bisnis yang profesional merupakan suatu bentuk kegiatan usaha yang dikaitkan dengan kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Kuswanto (2014:28) mengemukakan pendapatnya bahwa “konsep perencanaan unit produksi dan jasa sebagai sumber belajar meliputi visi, misi, tujuan dan perencanaan sistem pembelajaran pada unit produksi dan jasa”. Sejalan dengan pembahasan tersebut, Danim (dalam Kuswanto, 2014:28) berpendapat bahwa “visi adalah suatu inovasi di dalam dunia manajemen modern, terutama manajemen strategic yang merujuk pada posisi pimpinan puncak sebuah organisasi”.

Pendidikan Menengah dan Kejuruan (dalam Kuswanto, 2014:28) menyatakan bahwa visi unit produksi dan jasa SMK dirumuskan dan ditetapkan selaras dengan perkembangan sekolah. Visi tersebut dijadikan sebagai cita-cita

warga SMK dan segenap pihak yang berkepentingan, yang dirumuskan berdasarkan masukan dari berbagai warga SMK dan *stakeholder* selaras dengan visi SMK dan perkembangan serta tantangan di masyarakat. Sedangkan misi unit produksi dan jasa SMK memberikan arah dalam mewujudkan visi unit produksi dan jasa SMK sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang akan dicapai dalam kurun waktu tertentu, menjadi dasar pokok program sekolah, menekankan pada mutu layanan peserta didik dan mutu lulusan yang diharapkan sekolah, memuat pernyataan umum dan khusus yang berkaitan dengan program sekolah, memberikan keluwesan dan ruang gerak pengembangan kegiatan satuan unit sekolah yang terlibat dirumuskan sesuai dengan perkembangan dan tantangan di masyarakat.

Tujuan unit produksi dan jasa SMK yaitu menggambarkan tingkat mutu yang perlu dicapai dalam jangka menengah (empat tahunan) yang mengacu pada visi, misi dan tujuan pendidikan nasional serta relevan dengan kebutuhan masyarakat, mengacu pada standar kompetensi lulusan yang ditetapkan oleh sekolah, mengakomodasi masukan dari berbagai pihak yang berkepentingan termasuk komite sekolah serta mengasosiasikan kepada warga SMK dan segenap pihak yang berkepentingan (Pendidika Menengah dan Kejuruan dalam Kuswantoro, 2014:29).

Konsep perencanaan unit produksi dan jasa di SMK meliputi yang pertama, visi yang dijadikan sebagai cita-cita SMK pada masa yang akan datang yang mampu memberikan inspirasi dan motivasi. Kedua misi yang akan dicapai

dalam kurun waktu tertentu, meliputi mutu layanan peserta didik dan lulusan SMK. Ketiga tujuan yang akan dicapai dalam jangka menengah meliputi standar kompetensi peserta didik yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Pendidikan Menengah dan Kejuruan (dalam Kuswantoro, 2014:29) menyatakan bahwa rencana kerja tahunan unit produksi dan jasa SMK memuat ketentuan mengenai peserta didik yang terlibat dalam proses praktik, kurikulum dan kegiatan pembelajaran praktik, pendidik dan tenaga kependidikan serta pengembangannya, sarana dan prasarana, keuangan dan pembiayaan, budaya dan lingkungan sekolah, peran masyarakat dan kemitraan, dan rencana kerja yang mengarah pada peningkatan.

g) Persiapan rencana Unit Produksi dan Jasa

Berikut ini faktor-faktor yang perlu diperhatikan sebagai langkah utama dalam menyiapkan rencana unit produksi dan jasa:

1) Mempelajari Pangsa Pasar (Membaca Peluang Bisnis)

Baktiono (dalam Kuswantoro, 2014:30) menyatakan bahwa mengidentifikasi peluang usaha merupakan tujuan utama didirikannya suatu usaha yang memproduksi barang dan jasa untuk kebutuhan atau keinginan konsumen. Jika permintaan sekarang dipasok oleh pemasok atau produsen, maka selidiki apakah *supply* local sudah memenuhi permintaan local atau belum, sehingga dapat diketahui masih ada peluang atau tidak untuk membuka usaha dibidang tersebut. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih alternative

usaha yaitu bahan baku yang digunakan, keterampilan khusus SMK dan masyarakat setempat, informasi industri, teknologi dan melakukan usaha mulai dari hal yang kecil.

Menurut Suaidimath (dalam Kuswantoro, 2014:30) mencari material yang berasal dari suatu kawasan yang tersedia dalam jumlah besar, hal tersebut memungkinkan akan mendapatkan uang dari sumber daya yang melimpah melalui pengumpulan, perdagangan, pengolahan persial atau proses produksi. Selain itu suatu kelompok peserta didik dan masyarakat yang memiliki keterampilan khusus yaitu keeterampilan tradisional yang dapat digunakan untuk keperluan komersial.

Bagi pemula yang akan membuat usaha alangkah baiknya usaha tersebut dimulai belajar dari usaha yang kecil. Jika usaha tersebut berkembang, maka dapat dibesarkan lagi usaha tersebut sesuai dengan kapasitas yang dimiliki, seperti modal usaha, tenaga kerja, pikiran, peluang, dan tantangan yang ada. Hal tersebut dilakukan karena jika usaha yang dimulai dari kecil, maka kerugian yang didapatkan juga akan kecil. Tetapi jika memulai usaha langsung besar, ketika mengalami kerugian maka kerugian yang diperoleh tersebut juga akan besar. Disamping itu usaha yang dimulai dari kecil pada umumnya mempunyai fondasi yang kokoh untuk mengembangkan usaha tersebut, sehingga tidak mudah goyah saat mengalami persaingan usaha dan kendala yang sedang dihadapi.

2) Teliti Perilaku Pasar di Masa Datang

Suaidimath (dalam Kuswatoro, 2014:31) menyatakan bahwa hal yang harus dilakukan dalam meneliti perilaku pasar di masa depan yaitu menghitung

orang yang membeli produk di masa lalu, seperti berapa orang yang membeli produk serupa dari perusahaan lain dan berapa harganya. Faktor-faktor permintaan pasar akan suatu produk atau jasa serta tingkat persaingan juga menentukan tipe usaha. Jangan membuka usaha yang sudah jenuh dari persaingan sangat keras, meskipun produk tersebut memiliki keunggulan khusus. Membuka tipe usaha yang ditekuni orang lain atau yang tidak keras persaingan.

Dari pembahasan tersebut dapat dipahami bahwa, hal yang perlu dilakukan pada saat meneliti perilaku pasar di masa depan yaitu, mengetahui faktor permintaan pasar sesuai dengan perkembangan globalisasi dan sesuai dengan *trend* masa kini yang banyak konsumen butuhkan yang tidak memiliki persaingan yang keras.

3) Memilih Lokasi Usaha

Menurut Suaidimath (dalam Kuswantoro, 2014:31) hal yang harus diperhatikan dalam memilih lokasi usaha yaitu jarak antara sumber baku dengan pasar atau calon pembeli, ketersediaan dan keandalan transportasi serta fasilitas lain, ketersediaan dan upah tenaga kerja, ketersediaan keandalan dan harga daya listrik, ketersediaan kualitas dan harga air, fasilitas pembuangan dan pengolahan limbah, pajak, dan ketersediaan karakteristik dan harga limbah. Jika produk dan bahan baku menjadi sangat berat, maka sebaiknya industri berlokasi dekat dengan sumber bahan baku dan tempat pendistribusian. Jika perusahaan terbebani dengan biaya transportasi dan bahan baku termasuk barang berat, maka harus diperhitungkan ketersediaan dan keandalan alat angkut di lokasi yang akan dipilih.

Lokasi terpilih merupakan lokasi yang memerlukan investasi awal dan biaya operasional yang paling rendah.

Sebaiknya dalam hal memilih lokasi untuk tempat usaha harus benar-benar diperhitungkan dan di pikirkan secara matang. Lokasi usaha yang baik yaitu lokasi usaha yang dekat dengan sumber baku yang akan dibutuhkan untuk memproduksi barang tersebut dan lokasi usaha tersebut dekat dengan pendistribusian agar tidak memiliki kendala biaya transportasi yang mahal. Sehingga biaya operasional yang dibutuhkan perusahaan tidak membengkak.

4) Mempersiapkan Rencana Usaha

Menurut Suaidimath (dalam Kuswantoro, 2014:31), berdasarkan jumlah konsumen yang dituju, sebaiknya menentukan jumlah barang yang akan di produksi untuk memenuhi pangsa pasar, dengan begitu akan bisa mengestimasi jumlah bahan baku dan biaya yang dibutuhkan. Pada rencana usaha yang telah disusun sebelumnya yang telah ditentukan jumlah tenaga kerja yang diperlukan untuk mengisi posisi administrasi, penjualan dan produksi. Tenaga kerja yang akan direkrut harus dilatih dan diawasi sesuai dengan tugasnya dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.

Dalam hal mempersiapkan rencana usaha, perlu dilakukannya menentukan jumlah barang akan diproduksi agar dapat memaksimalkan jumlah bahan baku yang akan digunakan serta biaya yang perlu dikeluarkan. Selain itu perlu menentukan tenaga kerja yang nantinya akan direkrut oleh perusahaan, dalam memilih dan melatih tenaga kerja hendaknya berhati-hati karena berhubungan

biaya yang dikeluarkan untuk menggaji jasanya. Bisa direkomendasikan berdasarkan kenalan atau melalui bursa tenaga kerja, bisa dengan cara lain yaitu memasang iklan lowongan kerja di koran maupun majalah.

5) Cara Memulai Unit Produksi dan Jasa Sekolah

Berikut ini beberapa petunjuk dalam merencanakan unit produksi dan jasa menurut Suaidimath (dalam Kuswantoro, 2014:32), ide untuk memulai usaha pada unit produksi di sekolah yaitu menginventarisir hobi peserta didik dan guru yang relevan dengan program keahlian yang dikembangkan di SMK, menginventarisasi kompetensi dan pengalaman yang dimiliki peserta didik atau guru yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan usaha, mempelajari media massa khususnya yang membahas tentang usaha, mengunjungi pameran agar menemukan ide usaha yang berkaitan dengan kompetensi masing-masing program keahlian, melakukan *survey* ke pasar dan lingkungan tertentu untuk menemukan kebutuhan yang mendesak dalam lingkungan tersebut.

Ide dapat muncul dari mana saja yang memusatkan perhatian pada empat sumber yaitu pengalaman pribadi, minat, penemuan tidak sengaja dan pencarian ide dengan penuh pertimbangan (Longenecker, 2014:33).

Kesimpulan yang bisa diambil dari pembahasan diatas yaitu ketika akan memulai merencanakan usaha dibagian unit produksi, maka yang hendaknya dilakukan seperti mencari tahu tentang produk yang banyak diminati oleh konsumen dengan cara mensurvei pasar atau lingkungan tertentu. Menginventarisir keluhan-keluhan konsumen dengan cara mewawancarai orang-orang yang

menggunakan atau mengkonsumsi produk tertentu. Memulai usaha dari pengalaman pribadi atau mencari ide baru dengan mengembangkan kreatifitas melalui lomba tertentu yang diikuti. Kegiatan tersebut yang akan memungkinkan munculnya berbagai sumber ide yang dapat diterapkan ketika akan memulai usaha.

6) Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*)

Setelah ditemukannya sebuah ide maka perlu dilakukan analisis SWOT diantaranya, yang pertama yaitu kekuatan yang meliputi hubungan sekolah dengan masyarakat baik, lokasi sekolah strategis, fleksibilitas anggaran, sarana prasarana sekolah mencukupi, pelanggan sudah ada, memiliki dukungan pemerintah yang baik, serta seluruh warga sekolah mendukung. Yang kedua yaitu kelemahan yang meliputi tingkat motivasi atau disiplin warga sekolah rendah, motivasi warga sekolah berkembang rendah, staf yang terlatih sangat kurang memiliki jiwa *enterpreuneur*, fasilitas rendah, pengembangan staf tidak ada, hanya memusatkan perhatian terhadap kepentingan pembelajaran regular, manajemen usaha mejadi satu dengan manajemen sekolah, perangkat keras masih dipergunakan hanya untuk KBM, dan guru dalam melaksanakan unit produksi dan jasa memiliki beban mengajar yang sama dengan guru yang tidak terlibat. Yang ketiga yaitu kesempatan yang meliputi adanya pengembangan praktik ke industri di SMK, daya dukung DUDI (Dunia Usaha Dunia Industri) dalam bentuk peningkatan kemampuan warga sekolah, dan DUDI masih menuntut tenaga terampil. Dan yang keempat yaitu ancaman yang meliputi kekurangan

profesionalitas pengelola, daya saing usaha produk dan jasa masih rendah serta stabilitas ekonomi dan politik yang tidak stabil (Pendidikan Menengah dan Kejuruan dalam Kuswantoro, 2014:33).

Simpulan yang bisa diambil dari pembahasan diatas bahwa analisis SWOT bertujuan untuk mengarahkan analisis strategi dengan cara memfokuskan perhatian pada kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) yang merupakan hal yang kritis bagi keberhasilan perusahaan. Maka perlunya mengidentifikasi analisis SWOT terhadap peluang dan ancaman yang dihadapi serta kekuatan dan kelemahan yang dimiliki perusahaan melalui telaah terhadap lingkungan usaha dan potensi sumber daya perusahaan yang realistis dalam mewujudkan visi dan misinya.

Analisis SWOT akan bermanfaat bagi perusahaan apabila jelas dalam menentukan usaha yang akan dioprasikan dan arah perusahaan dalam menentukan masa depan serta ukuran yang digunakan untuk menilai keberhasilan manajemen dalam menjalankan misinya dan mewujudkan visinya. Sehingga analisis SWOT bermanfaat untuk menetapkan sarana untuk saat ini dan waktu yang akan datang terhadap kualitas internal maupun eksternal. Sehingga analisis SWOT digunakan untuk strategi dalam pembelajaran *teaching factory*. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Kuswantoro (2014:56) mengatakan bahwa “strategi dalam *teaching factory* dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities* dan *Threats*)”. Dari pembahasa diatas dapat digambarkan pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4: Analisis SWOT *Teaching Factory* SMART.

Komponen	<i>Helpful</i>	<i>Harmful</i>
<i>Intern</i>	Kekuatan: sarana dan prasarana yang memadai, produk dan jasa yang dihasilkan sudah dikenal orang, kreatifitas peserta didik yang tinggi, letak <i>teaching factory</i> yang strategis, dan koneksi yang luas berupa Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) serta kepemimpinan kepala sekolah	Kelemahan: sumber daya manusia terutama pengelola <i>teaching factory</i> belum memiliki outlet-outlet yang menjual produk dan jasa <i>teaching factory</i> , pemasaran produk dan jasa <i>teaching factory</i> masih sederhana
<i>Ekstern</i>	Kesempatan: adanya kerjasama dengan beberapa DUDI di luar negeri dapat memperluas pangsa pasar di luar negeri, ekspansi pasar pada instansi pemerintah dan swasta dan memanfaatkan moment-moment yang berkaitan dengan produk dan jasa yang dihasilkan oleh <i>teaching factory</i>	Ancaman: penilakan order, pemasaran di luar yang sudah <i>online</i>

Tabel 4: Analisis SWOT *Teaching Factory* SMART.

(Sumber : Data *Teaching Factory* yang diolah (dalam Kuswantoro, 2014:59))

h) Kebijakan-Kebijakan *Teaching Factory*

Teaching factory memberikan kebijakan tersendiri pada masing-masing unit produksi. Kebijakan tersebut meliputi kebijakan pokok, umum dan bagian. Kebijakan ini mempermudah dalam pengelolaan *teaching factory*. Dengan adanya kebijakan bagian yang terlalu luas pada unit produksi, menjadikan *teaching factory* tidak dapat memberikan kontribusi yang lebih pada unit produksi. Kelebihan *teaching factory* memberikan kebijakan bagian yang lebih pada unit produksi yang mengelola secara optimal tanpa adanya campur tangan kepada *teaching factory*. Selain itu dapat memanfaatkan sumber daya yang ada pada unit produksi seperti guru, peserta didik, peralatan dan pemasaran. Bagi unit produksi

yang terpenting adalah melaporkan segala kegiatan dan membuat laporan keuangan kepada *teaching factory* (Kuswantoro, 2014:68).

Teaching Factory tidak memiliki kewenangan dalam membuat kebijakan, karena yang selama ini berjalan yaitu kebijakan yang sebagaimana telah berjalan. Sedangkan kebijakan baru yaitu hanya kebijakan pokok yang meliputi tiap unit produksi membuat laporan keuangan kepada *teaching factory* agar dapat keseragaman dalam pelaporan.

i) Pengembangan *Teaching Factory*

Pengembangan *teaching factory* perlu dilakukan melalui menjaga kualitas produk dan jasa yang dihasilkan. Kualitas produk tersebut harus tetap dijaga demi menjaga kepercayaan pelanggan atau konsumen.

Pengembangan *teaching factory* juga dilakukan melalui sumber daya yang professional, seperti dibutuhkan orang yang mampu mengelola secara penuh dengan kinerja yang professional. Secara struktur organisasi bahwa ketua, bendahara dan sekretaris memiliki tugas masing-masing yang harus dikerjakan secara maksimal. Pengembangan lain yang perlu dilakukan yaitu dibutuhkannya partisipasi dalam masyarakat dalam mengelola modal yang berasal dari bantuan pemerintah dalam pengelolaan *teaching factory*, serta pengembangan dalam hal sarana prasarana melalui *outlet-outlet* yang ada di luar sekolah, yang dilakukan yaitu guru dan peserta didik menjual produk ke pelanggan secara langsung (Kuswantoro, 2014:60).

Pengembangan *teaching factory* tersebut perlu dilakukan dengan kualitas yang baik pada semua produk, karena akan mengakibatkan datangnya konsumen yang lebih banyak, namun jika kualitas produk tersebut menurun maka konsumen akan berkurang.

Menurut Kuswantoro (2014:76), pengembangan kualitas produk dan jasa sudah didukung oleh guru yang berkompeten, kualitas peserta didik, serta didukung oleh peralatan yang lengkap. Hal tersebut sesuai dengan elemen-elemen *teaching factory* yang meliputi standar kompetensi, peserta didik, media pembelajaran, perlengkapan dan peralatan serta pengajaran.

Pengembangan yang paling utama yaitu pada pengembangan sumber daya manusia yang menjadi fokus dalam *teaching factory*, karena membutuhkan pengelola secara penuh. Demikian juga *teaching factory* yang ada di sekolah sebagai tempat pembelajaran yang bernuansa industri. Pengembangan lainnya yaitu tempat usaha, diharapkan memiliki *outlet-outlet* yang menjual produk dan jasa dari karya peserta didik. Meskipun sudah memiliki pasar tersendiri, tetapi alangkah baiknya jika memiliki *outlet-outlet* tersendiri yang menjualkan produk dan jasa sesuai program keahlian peserta didik.

j) Evaluasi Pendahuluan *Teaching Factory*

Menurut Kuswantoro (2014:79) evaluasi pendahuluan *teaching factory* merupakan pengawasan pendahuluan atau *steering control* yang dilakukan dengan mengecek setiap kegiatan dan program yang akan dilaksanakan atau yang sedang dilaksanakan. Antar unit produksi dan jasa memiliki kegiatan yang berbeda-beda,

sehingga terpengaruh pada omzet yang diperoleh, maka perlu dikaji apa yang menyebabkan omzet menurun dan merencanakan agar omzet dapat naik kembali. Evaluasi lain yang dilakukan yaitu membuat standar kualitas produk dan jasa dengan membuat SOP (*Standar Operational Procedure*), maka pengelola unit produksi dan jasa menyiapkan prosedur atau langkah-langkah dalam pembuatan atau pelayanan yang akan dihadapi.

Evaluasi pendahuluan *teaching factory* dilakukan setelah pada unit produksi dan jasa menyelesaikan beberapa program atau kegiatan yang dilakukan, maka perlu merekap secara keseluruhan laporan keuangan dari masing-masing unit produksi dan jasa.

G. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Aschabul Kahfi yang berjudul Pola Pembelajaran *Teaching Factory* Praktik Produktif pada Program Keahlian Teknik *Furniture* di SMK Negeri 2 Kendal Tahun Ajaran 2009/2010. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran normatif yang dilaksanakan sudah selaras dengan kurikulum dan silabus untuk program keahlian teknik *furniture* namun tidak menerapkan *teaching factory*. Pelaksanaan pembelajaran normatif tersebut belum selaras. Hal ini nampak dari ketidaklibatan industri dalam perencanaan dan juga pelaksanaan pembelajaran normatif. Pada proses pembelajaran adaptif dimana siswa dibentuk kelompok dalam manajemen *teaching factory*. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa unit yaitu unit produksi, unit administrasi,

unit pemasaran. Namun demikian terdapat kendala terutama berkaitan dengan pemasaran, produk yang dihasilkan hanya dibeli oleh guru atau orang tua siswa. Dengan demikian, tujuan pembentukan manajemen *teaching factory* belum dapat tercapai seluruhnya. Prakerin yang dilaksanakan di industri tidak selaras tuntutan kurikulum *teaching factory*. Hal tersebut karena pada saat pelaksanaan prakerin tidak ada kendala yang berarti, namun untuk monitoring dari sekolah terhadap pelaksanaan praktik kerja siswa relative kurang yaitu hanya dilakukan beberapa kali saja di industri. Disamping itu tidak adanya pembimbing siswa dari guru sekolah yang mengarahkan sekaligus mengevaluasi siswa dalam pelaksanaan praktek di industri berlangsung.

2. Hasil penelitian yang relavan kedua dengan penelitian ini, yaitu penelitian Vindy Nilayanti I yang berjudul Evaluasi Pelaksanaan *Teaching Factory* di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kesesuaian *teaching factory* di SMK kota Yogyakarta ditinjau dari aspek *context* dengan responden guru termasuk kategori sangat sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 27,36 (85,5%) sedangkan responden siswa termasuk kategori sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 10,9714 (68,57%). Indikator yang masih perlu diperhatikan yakni kesesuaian pelaksanaan *teaching factory* dengan tuntutan dan kondisi masyarakat dan kesesuaian visi misi pelaksanaan *teaching factory* dengan fasilitas yang disediakan oleh SMK. Jika ditinjau dari aspek *input* dengan responden guru termasuk kategori sangat sesuai dengan nilai pencapaian

kualitas sebesar 46,72 (77,87%) sedangkan responden siswa termasuk kategori sesuai dengan nilai pencapaian kelengkapan faktor penunjang dan sarana ruang teori dan produksi.kualitas sebesar 32,7014 (68,13%). Indikator yang masih perlu diperhatikan yaitu kesesuaian pelaksanaan *teaching factory* dengan aspek alokasi waktu dan kesesuaian sarana ruang produksi dengan peralatan yang tersedia. Jika ditinjau dari aspek *process* dengan responden guru termasuk kategori sangat sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 44,64 (79,71%) sedangkan responden siswa termasuk kategori sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 21,0286 (65,71%). Indikator yang masih perlu diperhatikan yaitu berkaitan dengan kesesuaian pengaturan waktu *teaching factory* (durasi waktu) & pengaturan waktu guru dan kesesuaian kegiatan *Quality Control* (QC) dengan Standar Operasional Prosedur (SOP). Jika ditinjau dari aspek *product* dengan responden guru termasuk kategori sangat sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 25,88 (80,88%) sedangkan responden siswa termasuk kategori sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 15,8429 (66,01%). Indikator yang masih perlu diperhatikan yaitu berkaitan tentang performansi produk hasil *teaching factory* dalam uji *Quality Control* (QC). Sehingga, jika ditinjau dari aspek *context*, *input*, *process* dan *product* secara akumulatif dengan responden guru termasuk kategori sangat sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 144,6 (80,33%), sedangkan responden siswa termasuk kategori sesuai dengan nilai pencapaian kualitas sebesar 79,91429 (66,6%).

3. Hasil penelitian yang relavan ketiga dengan penelitian ini, yaitu penelitian Uswatun Khasanah yang berjudul Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Teaching Factory* pada Program Studi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kesiapan Program Studi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *teaching factory* ditinjau dari aspek guru memperoleh persentase sebesar 75.56%. Angka pencapaian tersebut menunjukkan bahwa kesiapan ditinjau dari aspek guru masuk dalam kategori siap. Jika ditinjau dari aspek kerjasama dengan industri memperoleh persentase sebesar 67.53%. Angka pencapaian tersebut menunjukkan bahwa kesiapan ditinjau dari aspek kerjasama dengan industri masuk dalam kategori siap. Jika ditinjau dari aspek sarana dan prasarana memperoleh persentase sebesar 96.93%. Angka pencapaian tersebut menunjukkan bahwa kesiapan ditinjau dari aspek sarana dan prasarana masuk dalam kategori sangat siap. Sehingga, dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *teaching factory* secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 79.71%. Angka pencapaian tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan masuk dalam siap.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian atau Sumber Data

Sugiyono (2016:216), menerangkan bahwa dalam penelitian kualitatif, tidak menggunakan populasi (seperti dalam penelitian kuantitatif), karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan populasi (bukan untuk megeneralisasi), tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial kasus yang diselidiki. Sampel pada penelitian kualitatif itu juga bukan dinamakan responden, namun sebagai narasumber atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Dan sampel kualitatif bukan merupakan sampel statistik, melainkan sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Subjek penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu di SMK Negeri 1 Kalasan ialah peserta didik semester genap kelas XI Jurusan Kriya Kayu dengan jumlah 66 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan kelas B, dari jumlah 66 peserta didik tersebut dikelompokkan menjadi 12 kelompok yang praktik diberbagai Industri yang meliputi: Mentari *Handicraft*, Inue *Handicraft*, Abil Art Mabel, Gilang *Handicraft*, Sami Hedikari *Furniture*, Ziidan *Wood*, Yogya Indo Global, Lestari Jaya, Mabel Baru, Lestari *Hendicraft*, Andi Mabel dan Mabel Tangguh. Subjek penelitian ini mengambil salah satu kelompok yang melaksanakan praktik kerja lapangan di Industri Yogya Indo

Global yang berjumlah 13 peserta didik. Hal tersebut karena berkaitan dengan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yang menerapkan sistem kerja serta manajemen kerja seperti di Industri Yogya Indo global. Selain itu subjek penelitian ini yaitu bapak Agus Winardi yang merupakan ketua jurusan sekaligus sebagai salah satu guru di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, bapak Yusuf Supriyanto sebagai wakil kepala sekolah kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan dan ibu Mas Siti Djulaeha sebagai wakil manajemen mutu atau pengembang sekolah.

B. Objek atau Fokus Penelitian

Prastowo (2012:199), menjelaskan bahwa objek penelitian adalah situasi sosial yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian, yang terdiri dari tempat, pelaku, dan aktivitas di sekolah, tempat kerja, di desa, di kota atau wilayah suatu Negara yang berinteraksi secara sinergis.

Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016:215) mengatakan bahwa penelitian kualitatif bukan semata-mata pada situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu tempat, pelaku, dan aktivitas saja, tetapi bisa berupa peristiwa alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, kendaraan dan sejenisnya.

Kegiatan penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan yang beralamat di Dusun Randugunting, Kelurahan Tamanmartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Sekolah tersebut terpilih sebagai tempat penelitian karena di sekolah ini telah menerapkan pembelajaran *teaching factory*.

Penelitian pembelajaran *teaching factory* ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada tanggal 1 Januari 2018 sampai dengan 20 Mei 2018.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis, karena tujuan pokok penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai latar, dalam berbagai sumber dan dalam berbagai sumber primer dan sekunder. Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, baik melalui orang maupun melalui catatan dokumen sifatnya lebih baku atau sumber pustaka buku yang bersifat permanen.

Hal tersebut seperti pendapat Ghony dan Almanshur (2012: 164), pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kondisi yang dialami, sumber data primer dan lebih banyak pada teknik observasi berperan serta, wawancara mendalam dan dokumentasi. Disisi lain Sugiyono (2016:225) menjelaskan bahwa pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dilihat dari segi pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), kuisisioner (angket), observasi (pengamatan) dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Pengumpulan data mengenai penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dilakukan dengan berbagai macam teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Pengamatan atau Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan an pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik berupa peristiwa maupun tindakan, dalam situasi yang sesungguhnya; untuk mengukur perilaku, tindakan dan proses atau kegiatan yang sedang dilakukan, interaksi antara responden dan lingkungan dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama kecakapan social (*social skills*) (Arifin, 2012:231).

Metode pengumpulan data kualitatif yang sering digunakan adalah observasi. Membahas observasi Herdiansyah (2010:131) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu kegiatan mencari atau mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Disisi lain, menurut Ghony dan Almanshur (2012: 165) bahwa metode observasi atau pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.

Pada intinya observasi adalah adanya perilaku yang tampak dan adanya objek dilihat langsung oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung dan dapat diukur untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung. Individu yang terlibat dalam lingkungan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut.

Observasi dilakukan untuk mengamati kejadian yang sebenarnya dalam proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan seperti mengetahui pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*, mengamati aktivitas peserta didik saat kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan observasi dilaksanakan di sekolah dan di industri Yogya Indo Global, observasi di sekolah dilaksanakan selama 4 hari pada tanggal 16 Januari 2018 sampai tanggal 19 Januari 2018. Sedangkan kegiatan observasi di industri dilaksanakan selama 4 minggu pada tanggal 31 Januari 2018 sampai tanggal 24 Februari 2018.

b. Wawancara

Sugiyono (2012:194), menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, pengetahuan dan keyakinan pribadi.

Disisi lain Sudaryono, Margono dan Rahayu (2013:35) mengatakan bahwa “wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya”. Dibagian lain Mustafa (2009:96) mengemukakan pandangannya bahwa “wawancara (*interview*) merupakan metode untuk mendapatkan data primer dengan cara komunikasi dua arah”.

Data primer itu sendiri merupakan data yang diperoleh berdasarkan pengukuran secara langsung oleh peneliti dari sumbernya (subjek penelitian) (Mustafa, 2009:92).

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara yang berkaitan dengan proses pembelajaran *teaching factory* kepada ketua sekaligus sebagai salah satu guru di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yaitu bapak Agus Winardi, bapak Yusuf Supriyanto sebagai wakil kepala sekolah kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan dan ibu Mas Siti Djulaeha sebagai wakil manajemen mutu atau pengembang sekolah.

Di dalam kegiatan wawancara ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur dan tidak struktur, wawancara terstruktur dimana peneliti sudah menyiapkan pedoman pertanyaan yang akan digunakan pada saat wawancara mengenai apa saja yang akan ditanyakan kepada narasumber sesuai dengan pedoman tersebut. Sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengetahui informasi atau penjelasan awal yang dijelaskan oleh narasumber mengenai kondisi konsep pembelajaran *teaching factory* serta kegiatan

pembelajaran di sekolah yang peneliti belum mengetahui secara pasti data yang diperoleh, sehingga peneliti dapat menentukan secara jelas permasalahan apa yang akan diteliti. Dalam wawancara tidak terstruktur peneliti hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh narasumber dengan memahami kondisi dan situasi yang ada, kemudian peneliti dapat mengajukan beberapa pertanyaan sesuai tujuan dan maksud penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dapat kita pahami sebagai setia catatan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa masa lalu, baik yang dipersiapkan maupun tidak dipersiapkan untuk suatu penelitian. Berdasarkan pengertian itu pula dapat digaris bawahi bahwa dokumen pada dasarnya rekaman yang bersifat tertulis atau film dan isinya adalah peristiwa yang telah berlalu (Prastowo, 2012:227).

Disisi lain Mustafa (2009:114) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan data sekunder sebagai sarana pendukung memahami dan menjelaskan masalah yang akan diteliti agar lebih operasional dan memberi solusi permasalahan yang ada. Sumber data sekunder tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu sumber data sekunder internal dan sumber data sekunder eksternal. Sumber data sekunder internal itu sendiri merupakan institusi dimana penelitian itu dilakukan (dari organisasi itu sendiri), sedangkan sumber data sekunder eksternal merupakan lembaga atau institusi diluar perusahaan atau institusi penelitian. Sepadan dengan pendapat Sugiyono (2016:240) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan catatan

peristiwa yang sudah berlalu, yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan; gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa; serta karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dari seseorang

Membahas tentang dokumentasi Sudaryono, Margono dan Rahayu (2013:41) berpendapat bahwa.

Dokumentasi adalah tujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.

Dalam penelitian ini dokumen atau arsip seperti kurikulum lembaga, profil lembaga, hasil karya peserta didik dan penilaian serta evaluasi dalam pembelajaran.

D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Creswell (dalam Raco, 2010:7) mendefinisikan “penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentra”. Disisi lain, Sutopo dan Arif (dalam Susilo, 2011:9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk melakukan deskripsi dan analisis terhadap fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, persepsi dari setiap individu maupun pada kelompok tertentu. Penelitian jenis ini bersifat induktif, dimana data di lokasi riset akan menjadi sumber utama adanya fenomena dan permasalahan dalam proses pengamatan yang dilakukan. Dilain

bagian Arifin (2012:54) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menjawab persoalan-persoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi pada saat ini, baik tentang fenomena dalam variable tunggal maupun korelasi atau perbandingan berbagai variable.

Artinya penelitian deskriptif berusaha mendeskripsikan suatu peristiwa atau kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberi perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Tujuan penelitian deskriptif ini yaitu untuk menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.

Menurut Whitney (dalam Prastowo, 2014:201), metode deskriptif merupakan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat, yang mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat dan tata cara yang berlaku dalam masyarakat dan situasi-situasi tertentu, termasuk hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dalam suatu fenomena. Sementara Nazir (dalam Prastowo, 2014:201) berpendapat bahwa “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa metode penilaian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha mengungkap fakta suatu kejadian, objek, aktivitas, proses dan manusia secara apa adanya tanpa ada manipulasi

terhadap objek penelitian pada masa sekarang atau jangka waktu yang masih memungkinkan dalam ingatan responden.

Penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 Kalasan ini menggunakan metode penelitian deskriptif, dimana peneliti ingin mendeskripsikan hasil dari penelitian mengenai proses pembelajaran *teaching factory* yang di implementasikan di SMK Negeri 1 Kalasan. Tujuanya penelitian dengan metode deskriptif ini ialah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

E. Instrumen Penelitian

Definisi instrumen penelitian kualitatif, Ghony dan Almanshur (2012: 95) mengungkapkan bahwa “instrumen dalam penelitian kualitatif merupakan orang yang membuka kunci, menelaah dan mengeksplorasi seluruh ruang secara cermat, tertib dan leluasa, bahkan ada yang menyebutnya sebagai *key instrument*”.

Dalam penelitian kualitatif, Sugiyono (2016:222) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data yang membandingkan dengan data yang telah ditemukan dalam observasi dan wawancara. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfugsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Disisi lain Suharsimi (dalam Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2013:30) mengemukakan pendapatnya bahwa “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Dibagian lain Mustafa (2009:160) berpendapat bahwa “instrumen adalah alat batu peneliti dalam kegiatan pengukuran obek atau variabel”.

Seperti yang dikemukakan pendapat diatas instrumen penelitian ini bertujuan untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kuliatas data, analisis data, menafsirkan dan membuat kesimpulan. Dengan kata lain, *human instrument* dalam penelitian kualitatif dipahami sebagai alat yang dapat mengungkap fakta-fakta lokasi peneliti. Tidak ada alat yang paling elastis untuk megungkap data penelitian kualitatif kecuali peneliti itu sendiri, alat tersebut menggunakan keseluruhan alat indra yang dimiliki untuk memahami sesuatu. Pada penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan ini instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi, wawancara, dokumen dan pengumpulan data. Berikut ini tabel instrumen penelitian disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5: Instrumen Penelitian

No	Pengumpulan Data	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
1	Lokasi sekolah dan profil sekolah	✓	✓	
2	Sarana dan prasarana	✓	✓	
3	Konsep <i>teaching factory</i>		✓	✓
4	Kurikulum		✓	✓

5	Silabus		✓	✓
6	RPP		✓	✓
7	Media pembelajaran	✓	✓	
8	Pelaksanaan pembelajaran	✓	✓	
9	Lembar evaluasi		✓	✓
10	Aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran	✓		
11	Aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan	✓		
12	Hasil karya			✓

Tabel 5: Instrumen Penelitian

Berikut ini pedoman observasi pembelajaran *teaching factory* di jurusan kayu SMK Negeri 1 Kalasan disajikan pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6: Kisi-kisi Observasi Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

No	Aspek yang Diamati
A	Perangkat Pembelajaran
	1. Silabus
	2. Persiapan Media
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
	4. Persiapan Instrumen Penilaian
B	Proses Pembelajaran
	1. Membuka pelajaran
	2. Penyajian materi
	3. Metode pembelajaran
	4. Penggunaan bahasa
	5. Penggunaan waktu
	6. Gerak
	7. Cara memotivasi siswa
	8. Teknik bertanya
	9. Teknik penguasaan kelas
	10. Penggunaan media
	11. Bentuk dan cara evaluasi
	12. Menutup pelajaran
C	Perilaku Siswa
	1. Perilaku siswa di dalam kelas

	2. Perilaku siswa di luar kelas
--	---------------------------------

Tabel 6: Kisi-kisi Observasi Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

Berikut ini tabel pedoman wawancara disajikan pada tabel 7, 8 dan 9 dibawah ini:

Tabel 7: **Kisi-kisi Wawancara dengan Guru.**

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Pembelajaran	Kurikulum yang digunakan
		Silabus
		RPP
		Media pembelajaran yang digunakan
		Strategi Pembelajaran yang digunakan
		Hambatan dalam pembelajaran
		Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi
		Efisiensi metode pembelajaran
2.	Materi Pelajaran	Isi materi pelajaran

Tabel 7: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru

Tabel 8: **Kisi-kisi Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum.**

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Pembelajaran	Kurikulum
		Hambatan dalam penerapan <i>Teaching Factory</i>
		Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi
		Efisiensi metode pembelajaran
		Relevansi model pembelajaran <i>Teaching Factory</i> dengan kompetensi
		Bagaimana kesiapan sekolah

Tabel 8: Kisi-kisi Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum

Tabel 9: **Kisi-kisi Wawancara dengan Wakil Manajemen Mutu atau Pengembang Sekolah.**

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Pembelajaran	Kurikulum
		Strategi Pembelajaran
		<i>Teaching Factory</i>
		Konsep <i>Teaching Factory</i>
		Tujuan <i>Teaching Factory</i>
		Faktor yang mempengaruhi kesesuaian program keahlian SMK Jurusan Kriya Kayu
		Ketercapaian sasaran pengembangan SMK berbasis industry
		Hambatan dalam pembelajaran <i>Teaching Factory</i>
		Efisiensi metode pembelajaran <i>Teaching Factory</i>
2.	Materi Pelajaran	Isi materi pelajaran

Tabel 9: Kisi-kisi Wawancara dengan Wakil Manajemen Mutu atau Pengembang Sekolah

Pedoman dokumentasi pembelajaran *teaching factory* disajikan pada tabel

10 dibawah ini:

Tabel 10: **Kisi-kisi Dokumentasi Pembelajaran *Teaching Factory*.**

No	Aspek Dokumentasi
1	Data Sekolah
2	Arsip Sekolah
3	Data <i>Teaching Factory</i>
4	Arsip <i>Teaching Factory</i>

Tabel 10: Kisi-kisi Dokumentasi Pembelajaran *Teaching Factory*

F. Validitas Data

Dalam penelitian kualitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid dan objektif. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif ditekankan pada uji validitas data. Sugiyono (2016:267) menjelaskan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data

yang valid merupakan data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Disisi lain Hadi (dalam Supriyanto dan Maharani, 2013:47) mengemukakan pandangannya bahwa “validitas dibatasi sebagai tingkat kemampuan suatu instrumen untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrument tersebut”.

Dibagian lain Mustafa (2009:164) mengatakan bahwa validitas atau kesahihan suatu instrumen merupakan ukuran seberapa tepat instrumen tersebut mampu menghasilkan data sesuai dengan ukuran yang sesungguhnya ingin diukur.

Pada penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan ini validitas data yang digunakan meliputi triangulasi.

Ghony dan Almansur (2012:322) mengatakan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber, Prastowo (2012:269) mengatakan bahwa “trianggulasi sumber adalah suatu teknik pengecekan kredibilitas data yang dilakukan dengan memeriksa data yang didapatkan melalui beberapa sumber”.

Sedangkan definisi triangulasi sumber menurut Sugiyono (2016:274) menjelaskan bahwa triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa

sumber dan hasil data tersebut dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dari berbagai sumber data tersebut dan triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

Dari paparan tersebut berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal tersebut dapat dicapai dengan jalan membandingkan hasil data pengamatan dengan hasil data wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan (Ghony dan Almansur, 2012:322).

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Patton (dalam Moleong, 2014:330), menjelaskan bahwa triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan: membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara; membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi; membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu; membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan; membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Dalam hal ini berharap bahwa hasil pembandingan tersebut merupakan kesamaan pendapat, pandangan atau pemikiran.

Penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 Kalasan ini menggunakan validasi data triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sebagai berikut :

- a. Penulis membandingkan data observasi dengan hasil wawancara dengan Bapak Agus Winardi sebagai salah satu guru kriya kayu di SMK Negeri 1 Kalasan.
- b. Penulis membandingkan hasil wawancara bersama Bapak Agus Winardi dengan Bapak Yusuf Supriyanto selaku wakil kepala sekolah kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan.
- c. Penulis membandingkan hasil wawancara bersama Bapak Yusuf Supriyanto dengan Ibu Mas Siti Djulaeha selaku wakil manajemen mutu atau pengembang sekolah.
- d. Penulis membandingkan hasil wawancara bersama Ibu Mas Siti Djulaeha dengan dokumen tentang pembelajaran *Teaching Factory*.
- e. Penulis membandingkan hasil observasi dengan wawancara dan dokumentasi.

Selain itu penulis menggunakan ketekunan atau keajegan pengamatan yang berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif untuk memungkinkan peneliti terbuka terhadap pengaruh ganda, yaitu faktor-faktor kontekstual dan pengaruh bersama pada peneliti dan subjek yang akhirnya mempengaruhi

fenomena yang diteliti, hal itu bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal secara rinci. Dengan kata lain, jika perpanjangan keikutsertaan menyediakan lingkup, maka ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman (Moleong, 2014:329).

Peneliti melakukan pengamatan yang lebih rinci, tekun, dan lebih teliti terhadap pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yang ditinjau mengenai proses pembelajarannya dan konsep pembelajaran *teaching factory* untuk memperoleh data yang akurat secara rinci.

G. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi yang dilakukan secara terus menerus sampai mendapatkan data yang valid. Sehingga dalam hasil penelitian yang didapatkan harus melalui proses analisis data agar dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

Menurut Herdiansyah (2010:158), analisis data merupakan tahap pertengahan dari serangkaian tahap dalam sebuah penelitian yang memiliki fungsi yang sangat penting untuk mendapatkan hasil penelitian yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan, dengan cara mengurai dan mengolah data mentah menjadi data yang dapat ditafsirkan dan dipahami secara lebih spesifik dan diakui dalam suatu perspektif ilmiah yang sama. Sehingga hasil analisis data yang tepat

dan dimaknai relatif sama dan tidak bisa atau menimbulkan perspektif yang berbeda-beda.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan keadaan didalam proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019. Dalam penelitian ini, data yang sudah diperoleh akhirnya di analisis hingga data disimpulkan atau di deskripsi sesuai dengan kenyataan atau fenomena yang terjadi di lapangan. Adapun alur prosesnya, yakni:

1. Penumpulan Data

Menurut Herdiansyah (2010:164), pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian dan diakhir penelitian yang tidak memiliki segmen atau waktu tersendiri, melainkan sepanjang penelitian yang dilakukan proses pengumpulan data dapat dilakukan. Idealnya proses pengumpulan data dilakukan ketika penelitian masih berupa konsep atau *draft*.

Pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu mengumpulkan data yang ada dilapangan dengan mencatat data tersebut secara teliti dan rinci. Dalam mempermudah peneliti memperoleh data pada penelitian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan diperlukan dengan adanya pedoman acuan yang meliputi pedoman observasi, wawancara, atau dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan begitu akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2016:247). Sejalan dengan pendapat Sugiyono, Herdiansyah (2010:165) mengemukakan pendapatnya bahwa “reduksi data merupakan proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis”.

Dalam penelitian ini kegiatan reduksi data yang dilakukan yaitu menyeleksi data yang dimulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Hasil karya peserta didik pada pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu berjumlah 26 karya selama satu minggu. Dari data yang sudah diperoleh dirinci, diklasifikasikan dan ditelaah dari berbagai sumber yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi selama penelitian.

3. Display Data atau Penyaji Data

Setelah data yang diperoleh direduksi, maka langkah selanjutnya yaitu mendisplaykan data. Penyajian data dilakukan dapat berupa tabel, grafik, pie chart, pictogram dan lain-lain. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga mudah dipahami. Sugiyono (2016:249) mengatakan bahwa “dalam penelitian kualitatif, penyajian

data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya”.

Menurut Hardiansyah (2010:176), display data merupakan proses mengolah data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas atau sudah disusun alurnya dalam tabel akumulasi tema ke dalam suatu matriks kategorisasi sesuai tema-tea yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan, serta akan memecah tema-tema tersebut menjadi subtema yang diakhiri dengan memberikan kode (*coding*) sesuai dengan verbatim wawancara yang sudah dilakukan.

Display data dilakukan agar mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Dalam penyajian informasi dapat dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, grafik, chart, dan sejenisnya. Dengan demikian display data yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan data yang diperoleh dari berbagai sumber di lapangan, seperti konsep pembelajaran *teaching factory*, perencanaan pembelajaran *teaching factory*, pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*, evaluasi pembelajaran *teaching factory* dan hasil karya peserta didik dalam pembelajaran *teaching factory*, catatan lapangan, transkrip hasil observasi dan wawancara serta dokumentasi yang kemudian diolah kembali menjadi laporan akhir penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel dan gambar.

4. Kesimpulan atau Verifikasi

Pada tahap kesimpulan atau verifikasi merupakan proses tahap akhir atau penentuan akhir yang dilakukan oleh peneliti, kesimpulan tersebut menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap “*what*” dan “*how*” dari temuan penelitian tersebut. Herdiansyah (2010:179) mengatakan bahwa “kesimpulan dalam analisis data kualitatif menjurus kepada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan sebelumnya dan mengungkap “*what*” dan “*how*” dari temuan penelitian tersebut”.

Kesimpulan dalam rangkaian analisis data kualitatif menurut model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Herdiansyah, 2010:179), secara esensial kesimpulan tersebut berisi tentang uraian dari keseluruhan sub kategori tema yang tercantum pada tabel kategorisasi dan pengodean yang sudah terselesaikan yang disertai dengan *quote* verbatim wawancara.

Pada tahap kesimpulan atau verifikasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menafsirkan data yang telah disajikan dan diuraikan dan kemudian ditarik kesimpulan yang berkaitan dengan hasil penelitian yang meliputi konsep pembelajaran *teaching factory*, perencanaan pembelajaran *teaching factory*, pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* dan evaluasi pembelajaran *teaching factory* serta karya yang dihasilkan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi SMK Negeri 1 Kalasan

SMK Negeri 1 Kalasan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang memberikan jasa pendidikan di bidang *desaign* dan produksi kriya dan bidang pariwisata yang terakreditasi A. Bidang keahlian produksi *design* dan produksi kriya mempunyai lima program keahlian, yaitu kriya tekstil, kriya kayu, kriya logam, kriya keramik, kriya kulit. Sedangkan bidang keahlian pariwisata mempunyai dua program keahlian yaitu akomodasi perhotelan dan jasa boga. SMK Negeri 1 Kalasan berdiri sejak tahun 1995 dengan SK pendiri sekolah : 0315/O/1995, tanggal SK pendiri 1995-10-26, SK izin operasional : 0315/01995, tanggal SK izin operasional : 1995-10-26 dengan status Negeri.

SMK Negeri 1 Kalasan ini memiliki visi yang bekompeten, yaitu menjadi sekolah menengah kejuruan seni kerajinan dan pariwisata terkemuka di Indonesia dengan tamatan yang taqwa, budi pekerti luhur, kepribadian unggul, memiliki jiwa kepemimpinan, *entrepreneurial*, patriot, inovator, berwawasan lingkungan dan kompeten di bidangnya. Selain visi, SMK Negeri 1 Kalasan juga memiliki misi, yaitu mendidik siswa menjadi tamatan yang berkarakter dan berwawasan lingkungan, mendidik siswa menjadi tamatan yang bekompeten berwawasan lingkungan, membentuk siswa menjadi tamatan yang mempunyai etos kerja, siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja, menyiapkan

tamatan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya.

Selain visi dan misi tersebut SMK Negeri 1 Kalasan memiliki beberapa tujuan, yaitu mendidik siswa menjadi tamatan yang bertaqwa, berkarakter, cerdas, terampil dan produktif yang berwawasan lingkungan; mendidik siswa menjadi tamatan yang kompeten berwawasan lingkungan; mendidik siswa menjadi tamatan yang mempunyai etos kerja, siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berwawasan lingkungan; mendidik siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi; mendidik siswa melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya; melaksanakan pembelajaran tuntas dan berbasis kompetensi yang berwawasan lingkungan; melaksanakan pembelajaran berbasis TIK; meningkatkan kompetensi guru dan karyawan yang berwawasan lingkungan; menyiapkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang berwawasan lingkungan; menerapkan ISO 9001:2008; menggali dana untuk pengembangan sekolah; menjalin *partnership* dengan sekolah, instansi dan industri yang ada di dalam dan Luar Negeri; serta menciptakan sekolah yang berwawasan lingkungan. Untuk mewujudkan visi misi dan tujuan tersebut, SMK Negeri 1 Kalasan selalu berupaya memberikan layanan terbaik bagi *constomer*, *steakholder* dan sekolah aliansi, baik berupa layanan SMK, manajemen, pembelajaran, layanan sarana prasarana, kelulusan dan sebagai pusat belajar.

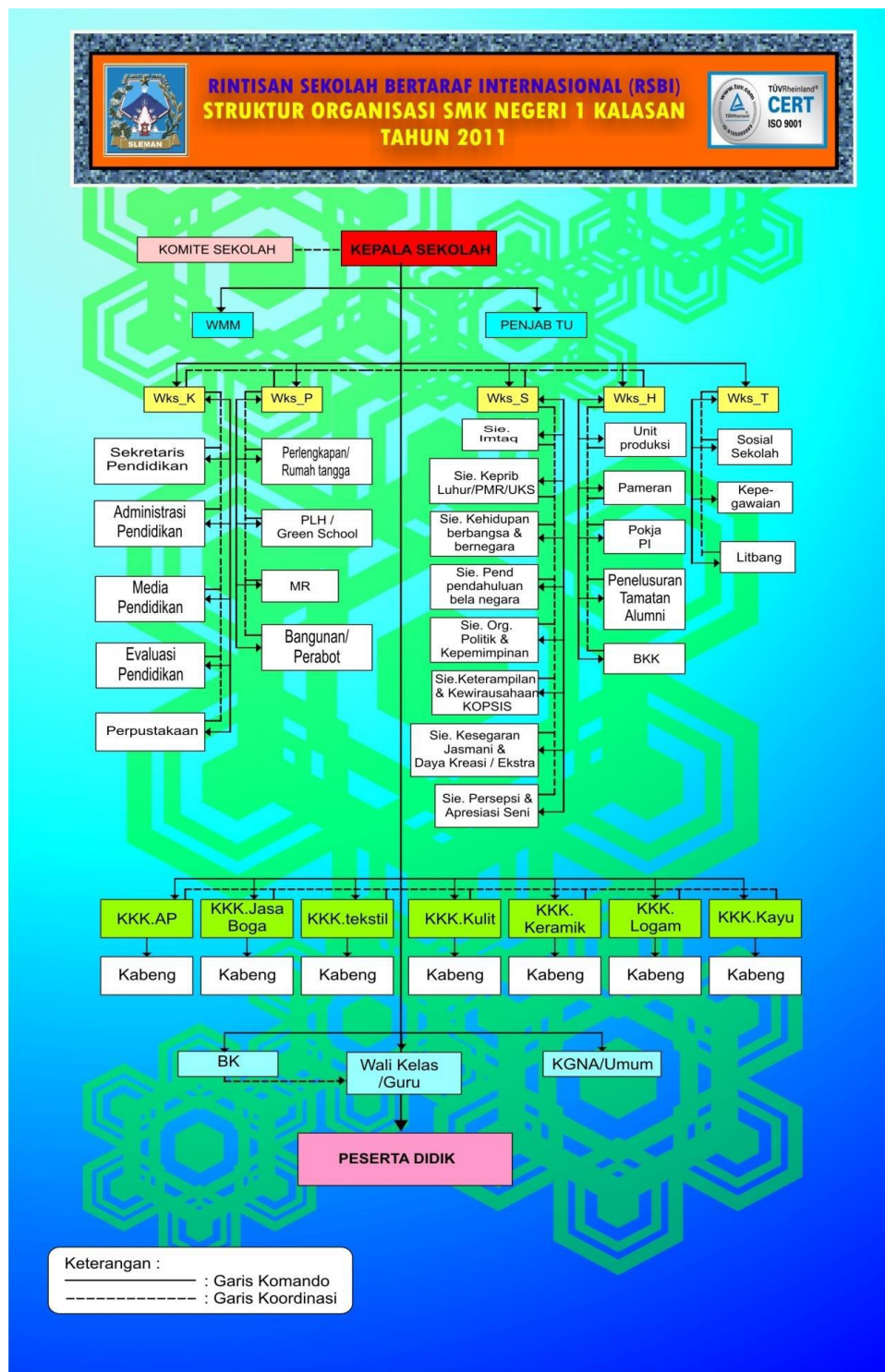
Brand SMK Negeri 1 Kalasan sebelumnya adalah sekolah RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) yang menjadi :

- a. Sekolah Rujukan
- b. Sekolah Pengembang *Teaching Factory* dan *Technopark*
- c. Sekolah Berbasis Industri
- d. Sekolah Unggul Berbasis Budaya
- e. Sekolah Unggul Mutu Pendidikan
- f. Sekolah Unggul ramah Sosial
- g. Sekolah Ramah Anak
- h. Sekolah Unggul PAI
- i. Sekolah Adiiyata Tingkat Provinsi

Indikator sebagai sekolah rujukan melekat di SMK Negeri 1 Kalasan, sehingga *icon* sekolah yang dicanangkan saat ini adalah : SMK Negeri 1 Kalasan sebagai destinasi wisata budaya dan pendidikan. Dalam pengembangan SMK Negeri 1 Kalasan itu sendiri, terdiri dari pembelajaran *teaching factory* dan *technopark*; SMK Negeri 1 Kalasan memiliki *brand* produk *teaching factory* yang sudah didaftarkan di Kemenhum Ham, *brand* tersebut antara lain Equel, Kemala, Sekar Kalasan; selain pembelajaran *teaching factory* dan *technopark*, ada juga pembelajaran berbasis IT. SMK Negeri 1 Kalasan sendiri memiliki *Art Shop* di tempat yang strategis terletak di pinggir jalan dan dekat candi prambanan yang merupakan salah satu tempat wisata di Yogyakarta.

SMK Negeri 1 Kalasan mempunyai LSP PI terlisensi BNSP dan meraih ISO 9001 : 2008 sejak tahun 2007. Selain itu SMK Negeri 1 Kalasan berkerjasama dengan Luar Negeri seperti Thailand, Malaysia, dan Korea yang menjadi *Outlet* LN seni kriya yaitu Malaysia. SMK Negeri 1 Kalasan memiliki sekolah aliansi yang didampingi dalam hal kurikulum dan bahan ajar, membimbing SMA dan SMK dalam meraih sertifikat ISO, menjadi fasilitator nasional di Kementrian Bimtek penyusunan dokumen LSP, membimbing penyusunan dokumen LSP di SMK wilayah DIY. Selain itu SMK Negeri 1 Kalasan sebagai pusat belajar masyarakat formal, informal, SMP, guru, masyarakat dengan pelatihan batik dan keramik. SMK Negeri 1 Kalasan juga dipercaya berkesempatan dalam penataan spektrum tingkat nasional, dipercaya berkesempatan telaah buku produktif tingkat nasional, dipercaya berkesempatan membuat panduan *teaching factory* tingkat nasional (subdit kurikulum).

Struktur organisasi yang ada di SMK Negeri 1 Kalasan menerapkan struktur organisasi komando dan juga konsultasi. Komando terjadi antara kepala sekolah ke komite sekolah dan juga waka kurikulum kemudian ke Jurusan masing-masing yaitu jurusan akomodasi perhotelan, jasa boga, kriya tekstil, kriya kulit, kriya keramik, kriya logam dan kriya kayu dilanjutkan ke bimbingan konseling, wakil kelas atau guru masing-masing seterusnya ke siswa.



Gambar I: Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Kalasan
 (Sumber: Dokumentasi SMK Negeri 1 Kalasan)

Struktur organisasi di SMK Negeri 1 Kalasan tersebut dikomando oleh bapak Drs. Mohammad Efendi, MM sebagai kepala sekolah di SMK Negeri 1 Kalasan. Selain kepala sekolah ada beberapa wakil kepala sekolah yang membantu kepala sekolah sesuai dengan bidangnya masing-masing, antara lain wakasek sarana prasarana yaitu bapak Drs. Satrio Agung Wibowo, wakasek kurikulum yaitu bapak Yusuf Supriyanto, S.Pd, wakasek humas hubin yaitu bapak Drs. Jaka Suripta, wakasek kesiswaan yaitu bapak Purwana, S.Pd, wakasek ketenagaan yaitu bapak Mawardi, S.Pd, wakil manajemen mutu atau pengembang sekolah yaitu ibu Mas Siti Djulaeha, S.Pd, serta pejabat tata usaha yaitu ibu Sriasih, A.Md.

SMK Negeri 1 Kalasan memiliki beberapa ruang untuk pelajaran teori dan beberapa ruang untuk praktek sesuai dengan jurusan masing-masing. *Layout* tanah bangunan dan peta dari SMK Negeri 1 Kalasan seperti dalam gambar 2 di bawah ini.



Gambar II: Denah Ruang SMK Negeri 1 Kalasan
(Sumber: Dokumentasi SMK Negeri 1 Kalasan).

Salah satu program keahlian kriya di SMK Negeri 1 kalasan yaitu kriya kayu. Kriya kayu merupakan kompetensi keahlian yang berkaitan dengan desain, penciptaan dan pembuatan karya seni kerajinan kayu. Di Jurusan Kriya Kayu ini diajarkan pula mengenai hal-hal yang berkaitan dengan inovasi karya, pengembangan dan pengolahan wirausaha melalui kegiatan *teaching factory*. Bidang garapan antara lain meliputi mebel dan souvenir kayu yang merupakan hasil peran aktif siswa, sehingga dalam kegiatan berkelanjutan memberikan peluang bagi dunia usaha atau dunia industri, masyarakat luas untuk dapat memanfaatkan jasa dan produksi dari karya-karya yang dihasilkan di Program Keahlian Kriya Kayu. Adapun mata pelajaran yang diterapkan di Program Keahlian Kriya Kayu, yaitu visualisasi dan komunikasi digital, tinjauan seni, dasar-dasar kreativitas, teknik kerja bangku dan mesin, desain produk, gambar, teknik kerja ukir, teknik kerja *finishing*, produk kreatif dan kewirausahaan.

Produk yang dihasilkan di jurusan kriya kayu tersebut yaitu *furniture* kayu yang terdiri dari macam-macam cermin hias, gantungan gorden, meja, rak atau almari buku dan sepatu, sketsel atau rana, tempat vas bunga; serta souvenir kayu yang terdiri dari macam-macam lampu hias, rechal atau tempat baca Al qur'an, kotak perhiasan, tempat minuman gelas, tempat telur, hiasan dinding dan aksesoris hiasan.

B. Konsep Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK

Negeri 1 Kalasan

Perkembangan zaman menuntut pembinaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Daya saing di Indonesia, dalam menghadapi persaingan antar Negara maupun perdagangan bebas sangat ditentukan oleh pengetahuan dan keterampilan dari pembinaan SDM-nya. Salah satu upaya Negara dalam pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah pembinaan pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja yang ditekankan pada penguasaan, pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia industri dan dunia usaha.

Di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, peserta didik tidak hanya diberikan ilmu pengetahuan melalui teori dan praktik di sekolah saja, namun peserta didik diberikan pengalaman kerja secara nyata yang dituangkan dalam bentuk Praktik Kerja Lapangan (PKL) di industri sesuai dengan bidangnya, dengan harapan mereka mampu menerapkan keterampilan dan pengetahuan pada operasi dan proses kerja di dunia industri dan dunia usaha, sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah di ajarkan di sekolah. Sebagai perwujudan nyata untuk mencapai harapan tersebut dan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK Negeri 1 Kalasan, maka sejak tahun 2015 SMK Negeri 1 Kalasan telah menerapkan konsep pembelajaran *teaching factory* di sekolah. Namun pada tahun 2015 masih menerapkan sistem semi blok, sedangkan di tahun

2018 menerapkan sistem *full* blok atau sistem blok penuh. Perbedaan sistem semi blok dan *full* blok itu sendiri yaitu pada semi blok diterapkan tiga hari teori dan tiga hari praktik, sedangkan *full* blok diterapkan satu minggu teori dan satu minggu berikutnya praktik.

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Ibu Ula (Wawancara, 31 Januari 2018), menjelaskan bahwa pembelajaran TEFA (*Teaching Factory*) yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan mulai tahun 2015 menerapkan semi blok, artinya dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan dibagi menjadi tiga hari untuk teori dan tiga hari untuk praktik di bengkel. Sedangkan di bulan Januari tahun 2018 sudah menerapkan blok penuh atau *full* blok, artinya proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan satu minggu untuk teori dan satu minggu berikutnya digunakan untuk praktik di bengkel. Sehingga dalam satu minggu peserta didik praktik tanpa terputus. Dalam penerapan sistem pembelajaran tersebut lebih efisien yang blok penuh atau *full* blok, karena praktik tidak terputus dan pengelompokan peserta didik terus berjalan.

Pendapat yang diutarakan Pak Agus berbeda dengan pendapat yang diutarakan oleh Ibu Ula. Menurut Pak Agus (wawancara, 4 April 2018) menjelaskan bahwa di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dalam penerapan pembelajaran *teaching factory* tidak seperti yang seharusnya di laksanakan, karena peralatan yang dimiliki di Jurusan Kriya Kayu tidak memungkinkan jika sistem *full* blok tersebut diterapkan. Selain itu, ruangan untuk

praktik di jurusan tidak memungkinkan jika menerapkan sistem *full blok*, karena di Jurusan Kriya Kayu setiap angkatan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan kelas B serta dalam satu hari yang melakukan praktik di bengkel ada tiga kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, sehingga luas ruangan praktik tidak memungkinkan untuk dibagi per unit seperti di industri. Pembelajaran *teching factory* yang di terapkan di Jurusan Kriya Kayu masih orientasi perkelompok pembuatan karya. Sehingga dalam pembelajaran *teaching factory* yang di terapkan di Jurusan Kriya Kayu yaitu dengan sistem dua blok. Sistem dua blok itu sendiri di bagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama atau blok satu yang praktek di bengkel yaitu kelas XI kayu A, XI kayu B, dan kelas X A. Sedangkan kelompok kedua atau blok dua dibagi menjadi kelas XII A, kelas XII B, dan kelas X B. Pembagian jadwal praktek tersebut yaitu seminggu dikelas, seminggu di bengkel, misalnya satu minggu pertama pembelajaran praktik di bengkel blok satu maka blok dua pembelajaran di kelas, satu minggu berikutnya bergantian yaitu blok dua pembelajaran praktik di bengkel, sedangkan blok satu pembelajaran di kelas.

Pembelajaran *teaching factory* merupakan model pembelajaran berbasis produksi dan jasa yang mengacu pada standar dan prosedur yang berlaku di industri dan dilaksanakan di SMK dalam suasana seperti yang terjadi di industri. Pelaksanaan *teaching factory* menuntut keterlibatan pihak industri sebagai pihak yang relevan menilai kualitas hasil pendidikan di SMK. Sebagaimana kita ketahui bersama, bahwa SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berfungsi

sebagai lembaga pencetak tenaga terampil dan kompeten di bidangnya yang harus bisa selaras dengan kebutuhan dunia industri untuk bisa bersaing. Oleh karena itu peningkatan sumber daya manusia (*skill* / keahlian) harus menjadi prioritas utama dalam rangka meningkatkan kualitas lulusannya. Dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran *teaching factory* ini melibatkan guru dan peserta didik.

Standar dan prosedur yang berlaku di SMK menurut Ibu Ula (wawancara, 6 Juli 2018) bahwa pembelajaran *teaching factory* sudah menjurus kekompetensi keahlian, dimana setiap kompetensi keahlian bekerja sama dengan Industri pasangannya sehingga SOP untuk proses produksi dan lainnya mengacu pada Industri yang menjadi pasangannya. Secara umum proses *teaching factory* SOP pada produk mulai dari desain, proses, *quality control*, dan pemesanan produk. Standar dan prosedur yang berlaku di Industri seharusnya sama dengan di SMK, namun kesesuaian standar dan prosedur di SMK dengan Industri ini tergantung pada kompetensi keahlian masing-masing.

Selain itu pendapat Pak Agus (wawancara, 5 Juli 2018) menjelaskan bahwa standar dan prosedur di Jurusan Kriya Kayu meliputi pola kerja dengan dua sistem blok, kualitas produk, pemasaran serta pengemasan. Namun, standar dan prosedur di Jurusan Kriya Kayu ini belum sesuai dengan Industri, hal tersebut dikarenakan faktor fasilitas seperti ruang yang kurang luas, ukuran peralatan yang menyita ruangan, jumlah peralatan yang belum memenuhi kebutuhan sesuai dengan jumlah peserta didik, perawatan alat yang belum maksimal, sikap dan mental peserta didik yang sulit diubah sesuai dengan pola kerja seperti di Industri.

Program pembelajaran *teaching factory* merupakan suatu langkah positif yang ditawarkan pihak SMK Negeri 1 Kalasan kepada peserta didik dan orang tua peserta didik guna mengembangkan jiwa *enterpreneur* dengan harapan tamatan sekolah menengah kejuruan (SMK) mampu menjadi aset daerah dan bukan menjadi beban daerah. Berdasarkan penjelasan dari Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018) menjelaskan bahwa, konsep pembelajaran *teaching factory* yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan yaitu pembelajaran berbasis produk atau jasa yang dibutuhkan masyarakat pada umumnya yang dikerjakan oleh peserta didik sepenuhnya dalam ruang praktik atau bengkel yang dikondisikan dengan situasi atau suasana pembelajarannya seperti tempat kerja atau usaha yang sebenarnya dengan waktu, prosedur, saran dan aturan sesuai dengan standar dunia usaha dan dunia industri. Jadi pembelajaran *teaching factory* memiliki patner dunia industri yang menjalin kerjasama.

Pada pembelajaran *teaching factory* ini memiliki beberapa faktor pendukung untuk mengoptimalkan *teaching factory* seperti yang dijelaskan Ibu Ula (wawancara, 6 Juli 2018) bahwa faktor pendukung tersebut yang pertama, jadwal sistem blok yang lebih efektif, karena semua pembelajaran serentak diajarkan hal tersebut untuk meminimalisir antrian dalam penggunaan alat. Kedua, perangkat atau dokumen pembelajaran seperti analisis kurikulum dan *instructional sheet* dan yang ketiga yaitu Idustri pasangan.

Disisi lain Pak Agus (wawancara, 5 Juli 2018) menjelaskan bahwa syarat atau langkah-langkah agar sekolah bisa menerapkan pembelajaran *teaching*

factory yaitu langkah pertama mengubah pola dan sikap peserta didik yang tidak memahami manajemen kerja di Industri. Kedua, menyusun sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan *layout* DUDI. Ketiga, memprogramkan pelatihan magang guru-guru di Industri seperti terdapat guru tamu dari Industri yang masuk ke sekolah. Keempat, pengembangan kurikulum pembelajaran di bengkel dimusyawarahkan dengan pihak Industri.

Analisis kondisi dan potensi *teaching factory* menurut Ibu Ula (wawancara, 6 Juli 2018) menjelaskan bahwa di Jurusan Kriya Kayu ini memiliki beberapa aspek untuk menentukan analisis SWOT, meliputi yang pertama aspek kurikulum, jika dilihat dari kekuatannya yaitu mengakomodir integrasi model pembelajaran berbasis produksi, struktur program penataan jadwal sudah sistem blok. Di aspek kurikulum ini tidak terdapat kelemahan. Peluang pada aspek kurikulum ini yaitu Permendikbud No.60 Tahun 2014 memungkinkan adanya sinkronisasi materi sesuai kebutuhan industri dan ancaman pada aspek kurikulum ini yaitu perkembangan teknologi manufaktur sangat cepat. Kedua, aspek Sumber Daya Manusia (SDM), jika dilihat dari kekuatannya yaitu memiliki guru yang berkompeten dan memiliki daya inovasi kreatif di bidang manufaktur. Kelemahan pada aspek ini yaitu belum diberdayakan secara maksimal, pengalaman kerja di industri masih minim, kurang Memiliki tenaga *teaching factory* di bidang administrasi. Peluang pada aspek ini yaitu Industri memberi kesempatan bagi guru untuk mengikuti OJT di Industri / IHT yang relevan *teaching factory*.

Sedangkan ancaman pada aspek ini yaitu Pengaturan waktu pelaksanaan OJT tidak sesuai dengan jadwal libur mengajar.

Ketiga, aspek fasilitas, jika dilihat dari kekuatannya yaitu sarana dan prasarana bengkel sudah tersedia. Kelemahan aspek ini yaitu area yang dimiliki SMK terbatas. Aspek ini memiliki peluang kerja sama dengan Industri untuk melengkapi fasilitas sesuai perkembangan teknologi di Industri dan bantuan blok grand dari Ditpsmk. Ancaman pada aspek ini yaitu perkembangan teknologi membutuhkan penyesuaian mesin, beberapa pengadaan barang yang khusus harus diimport dari luar negeri. Keempat, aspek pembiayaan, jika dilihat dari kekuatannya yaitu peran serta masyarakat (SPP) dan pendapatan hasil produksi. Namun kelemahannya yaitu pembayaran yang tidak lancar setiap bulannya dan pendapatan hasil produksi yang tidak sama di tiap bulannya. Peluang yang bisa dilihat dari aspek ini yaitu peluang dana dari *teaching factory* dan Sekolah Rujukan Ditpsmk. Ancaman yang dapat dilihat yaitu banyak sekolah lain yang mengajukan bantuan ke Ditpsmk. Kelima, aspek manajemen memiliki kekuatan sistem manajemen berbasis sekolah sedangkan pada kelemahannya yaitu manajemen *teaching factory* belum maksimal. Pada aspek ini memiliki peluang membangun sistem manajemen yang akurat dan transparan sedangkan ancamannya yaitu legal *body* untuk manajemen pengelolaan produksi khususnya terkait dengan pajak.

Keenam, aspek potensi daerah yang memiliki kekuatan dalam perkembangan industri manufaktur atau jasa di daerah Yogyakarta semakin

meningkat, sedangkan kelemahannya belum ada regulasi khusus yang mengatur pengelolaan keuangan *teaching factory* di SMK. Namun pada aspek ini terdapat peluang di sekitar sekolah akses untuk memperoleh kebutuhan pendukung operasional *teaching factory* sangat mudah sedangkan ancaman pada aspek ini yaitu banyak bermunculan kompetitor bengkel manufaktur atau jasa di Yogyakarta. Aspek yang ketujuh adalah aspek mitra usaha yang memiliki kekuatan bahwa sekolah sudah MoU dengan Industri, Rekrutmen Karyawan, Prakerin. Kelemahan pada aspek ini yaitu jam kerja karyawan di Industri berbeda dengan jam belajar siswa. Jika dilihat dari peluangnya aspek ini memiliki kesempatan kerjasama dengan Industri untuk mengembangkan unit produksi di SMK, Industri memberikan tempat untuk praktik kerja industri semakin bertambah. Dan jika dilihat dari ancamannya yaitu produk hasil praktik peserta didik selalu dituntut untuk menghasilkan produk yang memiliki kualitas sesuai tuntutan konsumen.

Di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 Kalasan terdapat beberapa analisis SWOT sepadan dengan penjelasan Pak Agus (wawancara, 5 Juli 2018) bahwa di Jurusan Kriya Kayu jika diperhatikan pada kekuatan (*strength*) yaitu guru pengampu di Jurusan Kriya Kayu sudah sesuai dengan disiplin ilmunya sehingga cenderung lebih menguasai bidang kerajinan kayu, bidang pekerjaan atau pembelajaran tersebut menjadi kebutuhan masyarakat, bahan baku yang digunakan melimpah serta mudah ditemukan, dan rekanan dengan perusahaan dalam bidang kerajinan kayu banyak. Jika diperhatikan pada kelemahan

(*weakness*) meliputi fasilitas prasarana belum memadai, perawatan sarana prasarana belum sesuai, dan jika dilihat dari peserta didik cenderung memiliki IQ terbatas serta ekonomi terbatas. Dari segi peluang (*opportunities*) yaitu menghasilkan tamatan yang bisa langsung bekerja sesuai dengan kebutuhan di dunia Industri, selain itu ada tamatan yang bisa mendirikan perusahaan sendiri, serta tamatan dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya. Sedangkan jika diperhatikan pada ancaman (*threats*) yaitu terdapat banyak pesaing yang menjual produk kerajinan kayu yang pemasarannya secara *online*.

Secara umum, program *teaching factory* di SMK adalah melakukan realisasi produk dalam pembelajaran yang sudah di sinkronkan dengan dunia industri atau dunia usaha dan sudah relevan dengan dunia industri. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk:

- a) Mempersiapkan lulusan SMK menjadi pekerja
- b) Mempersiapkan lulusan SMK untuk terus belajar ke level yang lebih tinggi
- c) Membantu siswa memilih bidang kerja yang sesuai kemampuannya
- d) Menunjukkan bahwa '*learning by doing*' sangat penting bagi efektivitas pendidikan dan menumbuhkan kreativitas
- e) Mendefinisikan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja
- f) Memperluas cakupan kesempatan rekrutmen bagi lulusan SMK
- g) Membantu siswa SMK dalam mempersiapkan diri menjadi tenaga kerja, bagaimana menjalin kerja sama dalam dunia kerja yang aktual

- h) Memberi kesempatan kepada siswa SMK untuk melatih keterampilannya sehingga dapat membuat keputusan tentang karier yang akan dipilihnya
- i) Membantu siswa untuk menjalin kerjasama dengan dunia industri yang aktual
- j) Memberi kesempatan kepada guru SMK untuk memperluas wawasan instruksional
- k) Memberi kesempatan kepada guru SMK untuk membangun ‘jembatan instruksional’ antara kelas dengan dunia kerja
- l) Membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa belajar.

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018), bahwa pembelajaran *teaching factory* bertujuan untuk menyiapkan lulusan SMK memasuki dunia industri sehingga ketika lulus siap menjadi pekerja; untuk mempersiapkan lulusan SMK untuk terus belajar ke level yang lebih tinggi; untuk membantu peserta didik memilih pekerjaan yang sesuai kompetensi yang dipelajarinya; membantu peserta didik SMK dalam mempersiapkan diri menjadi tenaga kerja, bagaimana menjalin kerja sama dalam dunia kerja yang aktual; untuk memberi kesempatan kepada peserta didik SMK untuk melatih keterampilannya sehingga dapat membuat keputusan tentang karier yang akan dipilih; meneguhkan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja; memperluas cakupan kesempatan rekrutmen bagi lulusan SMK, dan membantu menjalin kerja sama dengan dunia kerja yang aktual. Jadi mulai dari proses sudah sinkron atau sesuai dengan dunia industri.

Pak Yusuf (wawancara, 24 Januari 2018) mengutarakan penjelasannya bahwa, metode pembelajaran *teaching factory* yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan sangat sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru dan dengan Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu pada prinsipnya SMK Negeri 1 Kalasan sudah menerapkan *teaching factory* yang orientasinya dunia usaha dunia industri, namun sekarang lebih ditekankan lagi pada pembelajaran berbasis produk.

Sejalan dengan pendapat Pak Yusuf dalam konsep pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Faktor yang mempengaruhi kesesuaian pembelajaran *teaching factory* dengan Jurusan Kriya Kayu menurut Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018), menjelaskan bahwa faktor tersebut yaitu kurikulum atau dokumen dalam pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu tersebut sudah disiapkan dan direncanakan, sehingga pada saat membuat dokumen pembelajaran, mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pengajaran, lembar kerja tersebut sudah melalui analisis kurikulum dan analisis usaha pembuatan produk yang di sinkronisasi dengan DUDI atau Dunia Usaha dan Dunia Industri. Sehingga pada saat merencanakan pembelajaran sudah di sinkronkan dengan dunia industri dan pembelajaran *teaching factory* sudah sesuai dengan Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

Sepadan dengan beberapa pendapat di atas, menurut Pak Agus (wawancara, 4 April 2018), bahwa pembelajaran *teaching factory* yang diterapkan

di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan sesuai dengan materi yang berkaitan dengan kompetensi yang di ajarkan ke peserta didik, karena materi tersebut sudah sesuai dan sudah sinkron dengan DUDI (Dunia Usaha dan Dunia Industri). Faktor yang mempengaruhi kesesuaian tersebut yaitu pola kerja, karakter yang dibentuk seperti di dunia industri, misalnya kedisiplinan dan konsisten. Selain itu ada *quality control* yang sinkron dengan dunia industri.

Membahas tentang kesesuaian pembelajaran *teaching factory* dengan materi yang diajarkan maupun kesesuaian dengan Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan. Terdapat pula penjelasan terkait dengan efisiensi pembelajaran *teaching factory* yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, menurut Pak Yusuf sebagai wakil kepala sekolah bagian kurikulum (wawancara, 24 Januari 2018), menjelaskan bahwa efisiensi pembelajaran *teaching factory* tersebut yaitu proses pembelajaran *teaching factory* sudah menyesuaikan atau sudah disinkronkan dengan industri dan urutan-urutan proses kerjanya sudah sesuai di industri.

Sejalan dengan pendapat Pak Yusuf, Ibu Ula sebagai wakil kepala sekolah bagian manajemen pengembang mutu pendidikan (wawancara, 31 Januari 2018), menjelaskan bahwa efisiensi pembelajaran *teaching factory* yang dirasakan yaitu jika dilihat dari segi peserta didik, mereka memiliki kesempatan lebih banyak lagi untuk berlatih. Jika biasanya dalam satu semester peserta didik hanya menghasilkan produk satu sampai tiga produk saja, maka dalam pembelajaran *teaching factory* ini peserta didik dapat menghasilkan produk yang lebih banyak

lagi. Karena didukung dengan sistem *full* blok, sehingga praktik tersebut tetap berjalan selama satu minggu tanpa putus. Dalam waktu yang bersamaan, di bengkel atau di ruang paraktik, semua kompetensi yang ada dikurikulum diajarkan semua ke peserta didik. Mereka dibuat pengelompokan berdasarkan nomor presensi, berdasarkan kompetensi dalam satu mata pelajaran, sehingga dalam waktu bersamaan dalam kurikulum kayu seperti ukir, bubut, scroll, semua mata pelajaran itu diajarkan dalam waktu satu minggu, maka setiap kelompok mengerjakan satu produk dan di minggu berikutnya di *rolling*. Misalnya praktik mengukir, seminggu mengerjakan ukir terus, di minggu berikutnya dirolling, yang ukir ke bubut, yang bubut ke scroll, yang scroll ke ukir, disetiap minggunya di *rolling* seperti itu. Hal tersebut bertujuan agar semua peserta didik dapat merasakan semua dan dalam penggunaan waktu agar lebih efisien karena guru hanya membimbing satu kelompok itu dan tidak akan terputus sehingga dalam satu minggu produk bisa jadi.

Sepadan dengan pendapat Ibu Ula dan Pak Yusuf, menurut Pak Agus salah satu guru kriya kayu (wawancara, 30 Januari 2018), menjelaskan bahwa pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu tersebut efisien. Penerapan metode pembelajaran tersebut sangat praktis, karena peserta didik dihadapkan dengan permasalahan secara langsung dan mereka dapat mengetahui pemecahan permasalahan tersebut secara langsung. Sehingga hal tersebut dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara langsung. Dari beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran

teaching factory di Jurusan Kriya Kayu sudah di rencanakan dan disinkronkan dengan industri dengan urutan proses kerja yang sudah disesuaikan dengan industri, sehingga mereka dapat menghasilkan produk lebih banyak.

Ibu Ula (wawancara, 6 Juli 2018) menjelaskan bahwa produk yang dihasilkan peserta didik memiliki standar produk yang layak jual, nyaman serta dalam pembuatan produk disesuaikan dengan kebutuhan pasar, hal tersebut sesuai dengan standar produk yang ada di Industri.

Di lain bagian Pak Agus (wawancara, 5 Juli 2018) menjelaskan bahwa standar proses DUDI dalam pembuatan produk meliputi ketepatan desain, ketepatan waktu dan ketepatan jumlah serta produk tersebut layak jual. Standar produk di Jurusan Kriya Kayu sudah layak jual seperti di Industri, namun belum bisa menyamai dengan standar produk di Industri, hal tersebut dikarenakan masih ada tingkat kegagalan peserta didik pada saat membuat produk kayu, sedangkan di Industri tidak boleh ada kegagalan dalam pembuatan produk kayu.

Pendidikan di Jurusan Kriya Kayu tersebut, peserta didik tidak hanya diarahkan pada tahap mengetahui saja, namun harus sanggup mencapai kemampuan berfikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills*, yaitu mengaplikasikan atau menerapkan pengetahuan dan keterampilannya menjadi sesuatu yang berguna, peserta didik mampu menganalisa, mengevaluasi dengan pemikiran yang kritis sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah atau dapat menyelesaikan masalah maupun dapat menciptakan kreatifitas yang baru. Hal tersebut dilaksanakan untuk mencapai Sumber Daya Manusia (SDM) dengan

kemampuan berpikir yang diformulasikan sebagai *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang berarti seseorang yang memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi yang digunakan dalam memecahkan suatu masalah, yang bertujuan untuk membentuk SDM dengan kemampuan berinovasi dan mampu memecahkan permasalahan. Hal ini dibuktikan dengan sikap dan perilaku professional peserta didik, kerja keras peserta didik, komunikatif peserta didik terhadap guru maupun temannya, serta peserta didik mampu bekerja sama dalam tim dengan waktu yang efisien, sikap yang jujur dan adil.

Langkah-langkah agar sekolah dapat menerapkan pembelajaran TEFA menyusun sarana prasarana disesuaikan dengan *layout* DUDI. Dalam pembelajaran *teaching factory* ini terdapat beberapa faktor agar pembelajaran tersebut optimal meliputi jadwal sistem blok, perangkat atau dokumen pembelajaran dan Industri pasangan.

Konsep pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu ini menekankan pendidikan untuk menciptakan lulusan yang berkompeten yang berorientasi sesuai dengan kebutuhan pasar yang mengantarkan peserta didik untuk mencapai kompetensi standar industri melalui tahapan proses pencapaian standar penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik yang secara akademis diskripsikan sebagai pembelajaran karakter. Sehingga konsep pembelajaran *teaching factory* sudah sesuai dengan Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, karena dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu sudah melalui

analisis kurikulum dan analisis usaha pembuatan produk yang di sinkronisasi dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri.

Namun dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak sesuai dengan sistem *full* blok, hal itu dikarenakan peralatan yang dimiliki Jurusan Kriya Kayu tidak mencukupi sesuai dengan jumlah peserta didik yang melakukan praktik di bengkel, serta ruangan yang kurang luas jika sistem *full* blok tersebut diterapkan. Sehingga Jurusan Kriya Kayu masih menerapkan perkelompok pembuatan karya dengan sistem dua blok dengan jadwal seminggu praktik di bengkel, seminggu berikutnya di kelas. Hal tersebut yang menjadikan standar dan prosedur di Jurusan Kriya Kayu belum bisa menyamai dengan Industri. Walaupun begitu, standar produk pada Jurusan Kriya Kayu memiliki kualitas layak jual, hanya saja masih terdapat tingkat kegagalan pada saat peserta didik membuat produk tersebut. Sehingga standar produk di Jurusan Kriya Kayu belum bisa menyamai standar produk di Industri yang lebih professional.

Pada saat melaksanakan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu terdapat hambatan yang kadang muncul, menurut Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018) menjelaskan bahwa hambatan tersebut terkait dengan teknis. Namun guru tidak menganggap hal tersebut sebagai salah satu hambatan dalam proses pembelajaran, karena hambatan tersebut di kelola, di pecahkan dan dilaksanakan, maka hambatan tersebut dapat diatasi, misalnya hambatan teknis yang muncul yaitu alat praktik yang tidak tajam ketika akan digunakan, cara mengatasi hambatan tersebut yaitu guru ataupun peserta didik mengasah terlebih

dahulu alat praktik yang akan digunakan sebelum memulai pembelajaran. Hambatan tersebut tidak akan terjadi ketika sebelum melaksanakan pembelajaran, guru sudah mempersiapkan dan merencanakan dengan baik.

Sedangkan Pak Yusuf (wawancara, 24 Januari 2018), mengatakan bahwa pada prinsipnya SMK Negeri 1 Kalasan sudah menerapkan proses pembelajaran *teaching factory* yang orientasinya dunia usaha dunia industri, hal tersebut sama dengan pembelajaran yang dulu pernah dilakukan, namun sekarang lebih ditekankan pada pembelajaran berbasis produk dengan harapan produk yang diproduksi menjadi layak jual. Sehingga tidak ada hambatan masalah yang dihadapi dan SMK sudah tidak kaget lagi. Namun menurut Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018), menjelaskan bahwa hambatan dalam pembelajaran *teaching factory* secara umum yang dihadapi oleh beliau yaitu dalam hal pengetahuan peserta didik kurang suka membaca, sehingga peserta didik lebih cenderung lebih suka menanyakan hal yang sudah dijelaskan pada lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Selain itu peserta didik cenderung mudah terpengaruh oleh temannya yang lebih dulu menyelesaikan tugas, sehingga membuat mereka kurang teliti dan membuat mereka terburu-buru pada saat menyelesaikan tugasnya, sehingga hasil yang diperoleh asal jadi. Sedangkan dalam hal teknis, peserta didik kurang memperhatikan kualitas alat yang digunakan, misalnya alat tersebut sudah tidak tajam namun tetap mereka digunakan, padahal alat tersebut tidak layak digunakan. Hal itu terjadi karena mereka malas mengasah alat tersebut sebelum melakukan praktik.

Jika dilihat dari berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hambatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran *teaching factory* merupakan hambatan ringan yang masih mudah untuk mengatasinya. Misalnya, guru terlebih dahulu mengecek kualitas alat yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru mengecek media pembelajaran yang akan digunakan, misalnya LCD yang akan digunakan apakah terjadi kerusakan atau tidak. Jika terjadi kerusakan, maka guru segera mencari ruang kelas kosong yang terdapat LCD yang bisa digunakan atau guru mencari pengganti LCD yang dapat digunakan. Selain itu guru memberi motivasi kepada peserta didik agar mereka suka membaca serta lebih teliti pada saat mengerjakan tugasnya. Sehingga jika hambatan tersebut di kelola, di pecahkan dan dilaksanakan, maka hambatan tersebut dapat diatasi bahkan hambatan tersebut tidak terjadi.

C. Deskripsi dan Pembahasan Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan

Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

a. Kurikulum

Pembelajaran di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan sudah menerapkan pembelajaran *teaching factory*. Dalam pembelajaran tersebut kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Pak Yusuf (wawancara, 24 Januari 2018) mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Sepadan dengan penjelasan Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) menjelaskan bahwa kurikulum yang digunakan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yaitu kurikulum 2013. Dan

diperkuat dengan penjelasan dari Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018) mengutarakan bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum itu sendiri merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan menerapkan kurikulum 2013 dengan versi yang berbeda di setiap kelas. Kurikulum 2013 yang diterapkan kelas X XI XII antara lain :

- a) Kelas X menerapkan kurikulum 2013 baru atau kurikulum nasional
- b) Kelas XI dan kelas XII menerapkan kurikulum 2013 lama

b. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan faktor penting ketika akan melakukan suatu proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran tidak bisa berlangsung begitu saja tanpa melalui perencanaan pembelajaran terlebih dahulu baik dari perangkat pembelajaran dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam perencanaan pembelajaran berupa perangkat pembelajaran dan prosedur kegiatan pembelajaran dirancang untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien. Dalam perencanaan pembelajaran ini guru perlu mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, persiapan media dan persiapan instrumen penilaian sebelum melakukan proses pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Berdasarkan penjelasan dari Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) bahwa silabus yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang telah diterapkan oleh SMK Negeri 1 Kalasan. Selain itu Pak Yusuf (wawancara, 24 Januari 2018) juga menjelaskan bahwa silabus yang diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013. Sejalan dengan pendapat beliau Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018) menjelaskan bahwa dokumen pembelajaran, seperti silabus tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang di sinkronisasi dengan dunia usaha dan dunia industri. Silabus dikembangkan berdasarkan kurikulum yang menyesuaikan dengan kondisi, karakteristik, potensi masing-masing peserta didik dan potensi daerah. Silabus itu sendiri memuat beberapa bagian. Bagian silabus yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, yaitu sebagai berikut :

1. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan
2. Bidang keahlian yang sesuai dengan spektrum keahlian PMK berdasarkan Kepdirjen Nomor 4678/D/KEP/MK/2016.
3. Kompetensi keahlian yang sesuai dengan spektrum keahlian PMK berdasarkan Kepdirjen Nomor 4678/D/KEP/MK/2016.
4. Identitas mata pelajaran
5. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun

6. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran
7. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran
8. Indikator pencapaian kompetensi yang berisi rumusan IPK yang merupakan rincian standar minimal kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
9. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi
10. Pokok-pokok proses pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan
11. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik

Silabus dalam kurikulum 2013 itu sendiri ada dua yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan yaitu kurikulum 2013 lama dan kurikulum 2013 baru. Dalam kurikulum 2013 yang baru dengan yang lama memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada spektrumnya. Ada 5 keahlian atau kompetensi yang diubah, yaitu :

- 1) Untuk kelas XI dan XII pada spektrum lama, keahlian kerja bangku dibagi menjadi beberapa kompetensi, yaitu materi tentang pembahanan, kerja mesin, skrol, bubut, ukir dan *finishing*. Sedangkan pada spektrum baru, keahlian

tersebut diringkas menjadi 2, yaitu kerja bangku dan kerja mesin. Dalam kerja mesin itu sendiri sudah mencakup beberapa materi keahlian yang diajarkan, seperti bubut, ukir, *finishing*.

- 2) Untuk kelas X pada spektrum lama, keahlian yang diajarkan tidak hanya materi menggambar saja. Namun ada pembelajaran praktik dengan menyampaikan materi yang masih dasar-dasarnya. Sedangkan pada spektrum baru, materi yang diajarkan keseluruhan hanya kusus materi menggambar saja, dengan artian bahwa kelas X dalam proses pembelajarannya hanya materi tentang gambar atau desain, seperti desain produk, dasar-dasar desain, dan gambar.

Pada pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, proses pembelajaran desain produk menggunakan aplikasi *sketchup* terletak pada awal dan pertengahan semester genap. Berikut merupakan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran desain produk:

Tabel 11: Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Desain Produk.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kayu.	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya kayu.
	3.4.2 Menerapkan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya kayu.
4.5 Membuat desain produk dalam bidang kriya kayu.	4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam kriya kayu.
	4.4.1 Melaksanakan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya kayu.

Tabel 11: Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Desain Produk
(Sumber: Buku Kerja Guru)

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Selain silabus sebagai perangkat penting pembelajaran, RPP tidak kalah pentingnya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana kegiatan proses pembelajaran untuk satu pertemuan atau lebih. RPP itu sendiri dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan sekali pertemuan atau lebih. Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dan diterapkan oleh guru sudah sesuai dengan silabus dan sudah menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah. RPP dirancang pada dasarnya disesuaikan dengan tingkatan kelas (X, XI, XI) dan sesuai dengan KD pada silabus yang diterapkan. Seperti yang sudah dijelaskan Ibu Ula (wawancara, 31 Januari 2018) di pembahasan sebelumnya bahwa dokumen dalam pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut sudah menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan dan analisis usaha pembuatan produk yang di sinkronisasi dengan DUDI atau Dunia Usaha dan Dunia Industri.

Komponen RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan belum sesuai dengan yang urutan komponen RPP yang tercantum dalam Permendikbud No 22 Tahun 2016, berikut ini komponen RPP yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
2. Kelas dan semester
3. Tahun pelajaran
4. Identitas mata pelajaran atau tema atau subtema
5. Materi pokok
6. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD (Kompetensi Dasar) dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai
7. Kompetensi inti yang terdiri dari pengetahuan dan keterampilan yang tersedia dalam silabus
8. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang terdiri dari pengetahuan sesuai yang tersedia dalam silabus
9. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD (Kompetensi Dasar) dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
10. Materi pembelajaran yang memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi
11. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai

12. Kegiatan pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup
13. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
14. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran
15. Penilaian hasil pembelajaran yang terdiri dari teknik penilaian, instrumen penilaian.

c) Persiapan Media

Media merupakan perangkat pembelajaran yang penting saat akan melakukan proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi di sekolah (observasi, 16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018), media yang digunakan guru saat berlangsungnya proses pembelajaran tersebut yaitu LCD, *Power Point* (PPT), modul pembelajaran dan contoh desain produk prabot kayu. Sesuai dengan pengamatan peneliti, Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan yaitu LCD, alat peraga atau prototype, modul, video proses kerja dan *Power Point* (PPT). Persiapan media yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran yaitu guru membuat ringkasan materi ke *Power Point* yang akan diajarkan, membuat contoh gambar meja ataupun gambar lainnya sebagai referensi peserta didik ketika mereka akan membuat desain, guru menyiapkan video tentang

contoh proses kerja yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, serta guru mempersiapkan alat-alat kerja yang akan dikenalkan ke peserta didik.

d) Persiapan Instrumen Penilaian

Persiapan instrumen penilaian juga tidak kalah penting sebagai perangkat pembelajaran, dalam persiapan instrumen penilaian berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 17 Januari) guru membuat *form* penilaian berdasarkan pemahaman, ketepatan, kecepatan, kreatifitas dan hasil produk. Hal tersebut sepadan dengan penjelasan dari Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) bahwa persiapan penilaian yang dilakukan yaitu membuat form penilaian yang wujudnya berupa kolom-kolom atau tabel, yang didalamnya terdapat proses guru menilai proses peserta didik dari pengolahan bahan hingga *finishing* karya. Contoh form penilaian pembelajaran praktik di bengkel, perhitungan nilai praktik dan kriteria ujian praktik kejuruan, berikut dibawah ini:

Tabel 12: **Form Penilaian Pembelajaran di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.**

No	Komponen/Sub Komponen	Pencapaian Kompetensi			
		Tidak	Ya		
			CK 7,0-7,9	K 8,0-8,9	SK 9,0-10
1	2	3	4	5	6
I	Persiapan Kerja (Skor maksimal 80)				
	1.1. Melaksanakan K3				
	1.1.1.Menggunakan pakaiankerja				
	1.1.2.memakai masker				
	1.2 .Persiapan alat dan bahan				
	1.2.1.Memilih alat dan bahan				
	1.2.2 Mengatur alat dan bahan efisien				

No	Komponen/Sub Komponen	Pencapaian Kompetensi			
		Tidak	Ya		
			CK 7,0-7,9	K 8,0-8,9	SK 9,0-10
1	2	3	4	5	6
	1.2.3 Memelihara bahan dan alat				
	1.2.4.Menggunakan alat				
	Skor Komponen:				
II	Proses (Sistematika& Cara Kerja) (Skor maksimal 60)				
	2.1.Mengetam				
	2.2.Memotong /membelah				
	2.3.Mengukir				
	2.4.Menyekrol				
	2.5.Merouter				
	2.6.Merangkai				
	Skor Komponen:				
III	Hasil Kerja (Skor maksimal 40)				
	3.1.Keserasian / keharmonisan				
	3.2.Presisi				
	3.3.Konstruksi				
	3.4.Finishing				
	Skor Komponen:				
IV	Sikap Kerja (Skor maksimal 20)				
	4.1.Penggunaan alat				
	4.2Penggunaan bahan				
	Skor Komponen:				
V	Waktu (Skor maksimal 20)				
	5.1.Ketepatan waktu mulai dan berakhir				
	5.2.Ketepatan menyelesaikan produk				
	Skor Komponen:				

Tabel 12: From Penilaian Pembelajaran di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

(Sumber: Buku Kerja Guru)

Keterangan :

CK = Cukup Kompeten, K = Kompeten, SK = Sangat Kompeten

Tabel 13: **Perhitungan Nilai Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.**

	Prosentase Bobot Komponen Penilaian					Nilai Praktik (NP)
	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	4	5	6
Skor Perolehan						
Skor Maksimal	80	60	40	20	20	
Bobot	10	40	30	10	10	
NK						

Tabel 13: Perhitungan Nilai Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan
(Sumber: Buku Kerja Guru)

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian.
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian.
- **Bobot** diisi dengan prosentase setiap komponen. Besarnya prosentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah **100**.
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, sikap kerja, hasil, dan waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.

Tabel 14: **Kriteria Nilai Ujian Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.**

No	Komponen / Sub komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
I	Persiapan Kerja		
	1.1.Melaksanakan K3	Lengkap, siap pakai, dan tepat penggunaannya	9,0-10
		Lengkap, siap pakai, akan tetapi kurang tepat penggunaannya	8,0-8,9
		Kurang lengkap, siap pakai, dan kurang tepat penggunaannya	7,0-7,9
		Tidak lengkap dan tidak siap pakai	Tidak
	1.2.Persiapan alat dan bahan	Lengkap, siap pakai, dan tepat penggunaannya	9,0-10
		Lengkap, siap pakai, akan tetapi kurang tepat penggunaannya	8,0-8,9
		Kurang lengkap, siap pakai, dan kurang tepat penggunaannya	7,0-7,9
		Tidak lengkap dan tidak siap pakai	Tidak
II	Proses (Sistematika dan Cara Kerja)		
	2.1.Mengetam	Rata, siku, lurus, ketebalan sesuai dengan ukuran yang ditentukan	9,0-10
		Rata, siku, lurus, ketebalan kurang sesuai dengan ukuran yang ditentukan	8,0-8,9
		Rata, kurang siku, kurang lurus, ketebalan kurang sesuai dengan ukuran yang ditentukan	7,0-7,9
		Tidak rata, tidak siku, tidak lurus, ketebalan tidak sesuai dengan ukuran yang ditentukan	Tidak
	2.2.Memotong atau membelah	Rata, siku, lurus, sesuai dengan ukuran yang ditentukan	9,0-10
		Rata, siku, lurus, ketebalan kurang sesuai dengan ukuran yang ditentukan	8,0-8,9
		Rata, kurang siku, kurang lurus, ketebalan kurang sesuai dengan ukuran yang ditentukan	7,0-7,9

No	Komponen / Sub komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
	2.3.Mengukir	Tidak rata, tidak siku, tidak lurus, ketebalan tidak sesuai dengan ukuran yang ditentukan	Tidak
		Halur, rapi , tegas, bersih, sesuai dengan desain	9,0-10
		Halur, rapi, tegas, kurang bersih, sesuai dengan desain	8,0-8,9
		Kurang halus kurang rapi, kurang rapi kurang sesuai dengan desain	7,0-7,9
		Tidak ada ukiran	Tidak
	2.4.Menyekrol	Kualitas sesuai persyaratan dan desain	9,0-10
		Kualitas baik tapi tidak sesuai persyaratan dan desain	8,0-8,9
		Kualitas tidak sesuai persyaratan dan desain	7,0-7,9
		Hasil produk tidak ada	Tidak
	2.5. .Konstruksi	Kualitas sesuai persyaratan dan desain	9,0-10
		Kualitas baik tapi tidak sesuai persyaratan dan desain	8,0-8,9
		Kualitas tidak sesuai persyaratan dan desain	7,0-7,9
		Hasil produk tidak ada	Tidak
	2.6.Finishing	Kualitas sesuai persyaratan finishing	9,0-10
		Kualitas baik tapi tidak sesuai persyaratan finishing	8,0-8,9
		Kualitas tidak sesuai persyaratan finishing	7,0-7,9
		Hasil produk tidak sesuai	Tidak
III	Hasil Kerja		
	3.1.Keserasian atau keharmonisan	Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament bagus,sambungan rapat, halus dan rapih	9,0-10
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament bagus, sambungan sedikit berongga, kurang halus dan kurang rapih	8,0-8,9

No	Komponen / Sub komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament kurang sesuai atau selaras, agak kasar, kurang kuat dan tidak rapih	7,0-7,9
		Bentuk tidak sesuai, tidak proporsi, kasar, tidak kuat	Tidak
	3.2.Presisi	Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornamen bagus,sambungan rapat, halus dan rapih	9,0-10
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament bagus, sambungan sedikit berongga, kurang halus dan kurang rapih	8,0-8,9
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament kurang sesuai/selaras, agak kasar, kurang kuat dan tidak rapih	7,0-7,9
		Bentuk tidak sesuai, tidak proporsi, kasar, tidak kuat	Tidak
	3.3. .Konstruksi	Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament bagus,sambungan rapat, halus dan rapih	9,0-10
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament bagus, sambungan sedikit berongga, kurang halus dan kurang rapih	8,0-8,9
		Kesesuaian bentuk, ukuran proporsional, ornament kurang sesuai atau selaras, agak kasar, kurang kuat dan tidak rapih	7,0-7,9
		Bentuk tidak sesuai, tidak proporsi, kasar, tidak kuat	Tidak
	3.4. Finishing	Kualitas sesuai persyaratan finishing	9,0-10
		Kualitas baik tapi tidak sesuai persyaratan finishing	8,0-8,9
		Kualitas tidak sesuai persyaratan finishing	7,0-7,9
		Hasil produk tidak sesuai	Tidak

No	Komponen / Sub komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
IV	Sikap Kerja		
	4.1.Penggunaan alat	Penggunaan alat sesuai dengan fungsinya, efisien dalam penggunaan bahan, dan procedural	9,0-10
		Penggunaan alat kurang tepat, kurang efisien dalam penggunaan bahan, dan kurang procedural	8,0-8,9
		Penggunaan alat kurang tepat, kurang efisien dalam penggunaan bahan, dan tidak procedural	7,0-7,9
		Penggunaan alat tidak tepat, boros dalam penggunaan bahan dan tidak procedural	Tidak
V	Waktu		
	5.1.Ketepatan menyelesaikan produk	Menyelesaikan tugas lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan	9,0-10
		Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	8,0-8,9
		Menyelesaikan tugas terlambat dari waktu yang telah ditentukan (maksimal 10 menit)	7,0-7,9
		Menyelesaikan tugas terlambat (lebih dari 10 menit)	Tidak
	5.2.Ketepatan menyelesaikan produk	Menyelesaikan tugas lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan	9,0-10
		Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	8,0-8,9
		Menyelesaikan tugas terlambat dari waktu yang telah ditentukan (maksimal 10 menit)	7,0-7,9
		Menyelesaikan tugas terlambat (lebih dari 10 menit)	Tidak

Tabel 14: Kriteria Nilai Ujian Praktik di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

(Sumber: Buku Kerja Guru)

c. Pelaksanaan Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan perilaku peserta didik yang relatif positif dan sebagai interaksi yang melibatkan proses kognitif yang meliputi persepsi atau pengamatan, tanggapan atau bayangan, memori atau ingatan, berfikir dan kecerdasan. Dalam pelaksanaan pembelajaran di jurusan kayu SMK Negeri 1 Kalasan ini, berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018) guru menyampaikan materi sesuai dengan silabus pada setiap Kompetensi Dasar (KD) dan semua KD yang dipelajari. Namun, penjelasan dari Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018) bahwa pembelajaran untuk kelas X guru mencuri *star* saat berlangsungnya proses pembelajaran, karena di kurikulum 2013 kelas X hanya diajarkan tentang desain saja, belum mencakup praktik di bengkel. Sehingga guru berinisiatif di semester satu kelas X diberikan semua materi tentang desain dan di semester dua peserta didik diajarkan materi tentang dasar-dasar praktik pembuatan karya kayu seperti ukir. Hal tersebut dilakukan oleh guru, karena agar peserta didik kelas X dapat menyesuaikan ketika mereka naik kelas XI, selain itu agar mereka mendapatkan bekal dasar-dasar materi praktik saat mereka mulai aktif mengikuti pembelajaran praktik dan mereka sudah bisa mengikuti.

Sepandan dengan penjelasan Pak Agus, Ibu Ula (wawancara 31 Januari 2018) menjelaskan bahwa kelas X peserta didik sudah diajarkan untuk praktik di bengkel. Di kelas X belum menerapkan sepenuhnya pembelajaran *teaching*

factory, namun menerapkan pra *teaching factory* yang mengarah ke pembuatan produk layak jual, artinya peserta didik sudah diajarkan untuk praktik agar mendapatkan bekal di kelas XI. Sehingga mereka akan lebih siap ketika mengikuti pembelajaran praktik di bengkel dan akan menghasilkan produk yang layak jual sesuai dengan permintaan pasar. Sedangkan kelas XI dan XII sudah menerapkan pembelajaran *teaching factory* sepenuhnya, artinya mereka sudah melaksanakan pembelajaran berbasis industri yang sudah disinkronkan dan sudah relevan dengan dunia industri atau dunia usaha yang dilakukan langsung di tempat praktik atau bengkel dan praktik tersebut dilakukan berorientasi pada produksi seperti di industri nyata.

Pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* mata pelajaran desain produk di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi di sekolah (observasi, 16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018), pembelajaran tersebut melalui beberapa tahap, yang pertama pemberian materi teori tentang aplikasi *sketchup*, yang kedua pelaksanaan pembuatan gambar mulai dari gambar sederhana 2 dimensi, gambar proyeksi perspektif, gambar desain perabot, gambar desain perabot bubut dan membuat konstruksi dengan cara membuat sambungan. Pembelajaran *teaching factory* dilaksanakan setiap hari senin hingga hari jumat dengan alokasi waktu jam pelajaran adalah 45 menit. Alokasi untuk pembelajaran *teaching factory* dalam satu minggu ada 30 jam yaitu senin 6 jam, selasa 6 jam, rabu 6 jam, Kamis 6 jam dan jumat 6 jam, sehingga alokasi waktu dalam satu minggu yaitu 1350 menit. Dalam

pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, guru menggunakan bahasa Indonesia agar semua peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru.

Jika dilihat dari gerak peserta didik dan guru pada saat berlangsungnya pembelajaran, berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 17 Januari 2018), peserta didik bergerak luwes dan guru juga bergerak dengan luwes pada saat mendampingi peserta didik dan pada saat menjelaskan tahap demi tahap materi yang disampaikan. Selain itu guru telaten, ulet, teliti dan sabar mendampingi peserta didik dalam menyampaikan materi serta dalam kegiatan praktik meskipun peserta didik masih ada yang mengalami kesulitan.

Teknik penguasaan kelas berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 18 Januari 2018), guru menguasai kelas dengan cara membaur dengan peserta didik, sehingga peserta didik tidak segan untuk bertanya tentang hal-hal yang mereka ingin ketahui atau hal yang belum mereka pahami. Begitu pula guru juga jadi lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk diajak belajar, karena antara guru dan peserta didik sudah akrab. Selain itu guru mendekati satu persatu peserta didik untuk mendampingi mereka dalam proses pembelajaran dan menanyakan ke peserta didik mana yang belum jelas, jika peserta didik tersebut merasa belum jelas, maka guru mendampingi dan mengajarkan kembali kepada peserta didik hingga mereka jelas. Guru mengajak peserta didik praktik bersama-sama mulai dari tahap pertama ke tahap selanjutnya, dengan melakukan tutorial secara langsung dihadapan peserta didik. Ketika mereka masih belum paham,

guru dengan sabar dan ulet mengulang kembali mendemostrasikan pada bagian tahapan materi yang belum jelas.

Sedangkan pada bagian teknik bertanya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di sekolah (observasi, 16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018), guru mengutarakan pertanyaan kepada peserta didik dengan pertanyaan terbuka, sehingga peserta didik dapat menjawab dengan bahasanya sendiri tetapi masih dalam konteks yang sama. Selain itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Peserta didik mengutarakan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan pada proses pembelajaran berlangsung yang menurut mereka belum jelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik bersikap sopan, sedangkan pada saat interaksi di luar kelas, peserta didik tetap menyapa guru dan tetap bersikap sopan.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal pertemuan dalam proses pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di sekolah (observasi, 16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018) sebelum pembelajaran dimulai, guru atau pembimbing menyiapkan bahan ajar dan materi pembelajaran aplikasi *sketchup* yang akan diajarkan ke peserta didik, kemudian menyiapkan media pembelajaran yang menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, yaitu *power point*, aplikasi *sketchup*, contoh hasil karya gambar prabot.

1. Apresiasi.

Sebelum memulai pembelajaran, pada kegiatan apresiasi ini guru mengucapkan salam dan mengkoordinasikan peserta didik untuk bersikap tenang dan dilanjut dengan berdoa. Guru memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan guru menanyakan materi yang akan diajarkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan “apakah peserta didik pernah mendengar atau pernah menggunakan aplikasi *sketchup*?” “adakah yang tau aplikasi tersebut digunakan untuk apa?”. Guru melakukan apresiasi tersebut agar peserta didik dapat memusatkan perhatiannya dalam mengikuti pelajaran.

2. Motivasi.

Setelah mengapresiasi peserta didik, guru memotivasi mereka dengan memberi penguatan, dan membangkitkan semangat peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari agar peserta didik termotivasi dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran tersebut. Dalam pemberian motivasi ke peserta didik sangatlah penting, karena seumuran mereka mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Bentuk motivasi yang diberikan oleh guru yaitu menasihati peserta didik bahwa materi yang disampaikan sangatlah penting untuk mereka, karena ketika peserta didik telah menguasai aplikasi tersebut, mereka bisa memanfaatkan pengetahuannya sebagai desainer profesional ketika mereka lulus.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kompetensi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang telah tercantum pada silabus. Pada kegiatan ini guru mempersiapkan berbagai metode pembelajaran, media pembelajaran serta sarana prasarana yang menunjang berlangsungnya proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran itu berlangsung guru menggunakan berbagai metode pembelajaran, yaitu metode ceramah untuk memberikan serta menyampaikan materi teori; demonstrasi untuk mempraktikkan secara langsung dalam penggunaan aplikasi *sketchup* ketika akan membuat suatu gambar; diskusi informatif untuk mengajak peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran; metode *discovery learning* untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong peserta didik untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya; metode *inquiry* untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan lainnya; metode *problem based learning* untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menjembatani antara pembelajaran formal dengan aktifitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah; metode *Project based learning* untuk menyiapkan lulusan untuk bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja; dan metode *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk mendorong agar peserta didik dapat menemukan hubungan antara materi

yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Sedangkan media yang digunakan saat pembelajaran, yaitu contoh hasil karya, *power point*, LCD, alat peraga, modul dan video contoh proses kerja.

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama merupakan tahap awal proses pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 16 Januari 2018), dalam kegiatan ini dimulai dari pembukaan dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengkondisikan peserta didik untuk tetap tenang sebelum pembelajaran dimulai. Tahap selanjutnya mengapresiasi dan memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang disampaikan dilanjut dengan pemberian materi berupa modul tentang aplikasi *sketchup*, selain itu guru memberikan penjelasan mengenai sejarah *google sketchup*, fungsi dan pengertian aplikasi *sketchup*, mengenai nama dan fungsi *tool google sketchup*.

Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode ceramah, metode *discovery learning* dan demonstrasi untuk menjelaskan materi teori, kedua metode ini digunakan untuk memberikan stimulasi berupa bacaan, gambar dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif. Hal tersebut karena jika hanya menggunakan metode ceramah peserta didik akan cepat bosan dan akan mudah lupa, oleh karena itu digabung

dengan metode demonstrasi agar peserta didik lebih paham tentang penggunaan aplikasi *sketchup*. Pada saat guru menyampaikan materi tersebut, guru memperlihatkan contoh gambar desain 2D dan 3D yang dibuat menggunakan aplikasi *sketchup*, hal itu dilakukan dengan tujuan agar peserta didik lebih paham dan memiliki gambaran tentang materi yang diajarkan. Berikut dokumentasi pembelajaran pada pertemuan pertama:



Gambar III: Pembelajaran pada Pertemuan Pertama
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Materi selanjutnya yaitu tutorial *sketchup* cara menggambar model 3D sederhana. Tahap ini guru mendemostrasikan serta memberi contoh cara menggambar dengan menggunakan aplikasi *sketchup*. Pemberian materi tentang tutorial cara menggambar menggunakan aplikasi *sketchup* ini untuk memberikan pengetahuan peserta didik bagaimana cara membuat desain 3D yang bagus dan

menarik, lebih memahami fungsi *tool* pada aplikasi *sketchup*, serta memahami tentang penggunaan aplikasi tersebut.

Setelah guru menyampaikan dan mendemostrasikan langsung tentang tutorial menggambar menggunakan aplikasi *sketchup*, kemudian guru memberikan pertanyaan ke peserta didik tentang fungsi *tool* pada aplikasi *sketchup*. Pembimbing mengulang kembali pada bagian tertentu dari materi yang telah disampaikan jika ada peserta didik yang masih kurang jelas, hal tersebut bertujuan agar peserta didik benar-benar jelas dan dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan pengamatan pada pertemuan pertama (observasi, 16 Januari 2018), guru dalam menyampaikan materi secara bertahap maupun mendemostrasikan tutorial secara langsung cara menggambar menggunakan aplikasi *sketchup*. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, menggunakan metode pembelajaran ceramah, *discovery learning* dan demonstrasi juga tepat agar peserta didik paham dan tidak cepat lupa. Hal tersebut dibuktikan ketika peserta didik diberikan tugas untuk membuat gambar sederhana sesuai kreativitas mereka masing-masing. Mereka bisa menyelesaikan penugasan tersebut dengan hasil yang lumayan bagus, sebagai pemula.

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 17 Januari 2018), pembelajaran dimulai pembukaan dari mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik dan dilanjut mengkondisikan sikap

tenan sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya mengulas kembali *point point* materi yang pernah diajarkan di hari sebelumnya untuk mengingatkan kembali materi yang pernah dipelajari dan disampaikan sebelumnya. Setelah itu guru menyampaikan *point point* materi yang akan diajarkan dan penugasan yang akan dibuat pada kegiatan pembelajaran ini. Guru memotivasi peserta didik agar bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini.

Pada pertemuan kali ini Bapak Unang yang dibantu oleh Bapak Agus menggunakan metode demonstrasi, *Problem Based Learning* (PBL) dan penugasan. Ketiga metode ini digunakan untuk menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran. Masalah diberikan digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menjembatani antara pembelajaran formal dengan aktifitas yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.

Metode demonstrasi digunakan sebelum pembelajaran dimulai dengan memperlihatkan cara membuat gambar proyeksi perspektif seperti meja dengan menggunakan aplikasi *sketchup*, dimulai dari bagaimana menentukan ukuran-ukuran yang akan dibuat, membuat bagian sisi-sisi meja sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan sehingga membentuk meja. Bagaimana membuat proyeksi perspektif gambar konstruksi meja tersebut. Sedangkan metode penugasan digunakan untuk memberikan tugas atau pekerjaan ke peserta didik untuk

mencoba menggambar proyeksi perspektif meja yang sudah di demonstrasikan oleh guru. Hal tersebut untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba apa yang telah disampaikan serta diinstruksikan oleh guru dengan pendampingan dan pengawasan.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara membuat gambar proyeksi perspektif meja. Bagaimana tahap awal yang harus dilakukan hingga ke tahap-tahap selanjutnya. Bagaimana cara mengukur pada bagian-bagian sisi meja ketika membuat prespektif dan proyeksi dengan benar. Bagaimana cara membuat gambar perspektif dari gambar proyeksi yang telah dibuat. Bagaimana cara melihat dari tampak depan, samping, belakang,dan atas suatu gambar. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara pembuatan gambar kontrksi meja tersebut. Berikut ini dokumentasi pembelajaran pada pertemuan kedua:



Gambar IV: Pembelajaran pada Pertemuan Kedua
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Berdasarkan dari pengamatan pada pertemuan kedua (observasi, 17 Januari 2018), peserta didik sangat antusias mencoba membuat gambar perspektif dan proyeksi meja sesuai yang telah dijelaskan dan didemostrasikan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari keseriusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Peserta didik sangat aktif dan kreatif saat melakukan pembuatan gambar perspektif dan proyeksi meja, bahkan mereka mengembangkan gambar tersebut sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam pembuatan gambar tersebut. Namun guru tetap bersabar membimbing dan mengajarkan ke peserta didik hingga mereka benar-benar paham dengan cara menghampiri ke salah satu peserta didik yang mengalami kesulitan tersebut.

3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 18 Januari 2018), pembelajaran dimulai dari berdoa, mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan sikap mereka agar tetap tenang sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru mengulas kembali *point point* materi yang diajarkan di pertemuan sebelumnya. Guru meminta kepada peserta didik untuk melanjutkan membuat gambar desain di pertemuan sebelumnya, bagi mereka yang belum selesai. Selanjutnya guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran ini.

Pada pertemuan ini guru menggunakan metode demonstrasi dan penugasan. Setelah peserta didik menyelesaikan tugas dipertemuan sebelumnya.

Pada metode demonstrasi, guru memperlihatkan secara langsung cara membuat konstruksi dan komponen gambar desain perabot, selain itu guru mendemostrasikan cara memberikan karakter warna atau material, serta memperlihatkan cara menambahkan hiasan profil pada daun meja. Berikut ini dokumentasi pembelajaran pada pertemuan ketiga:



Gambar V: Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Pada penugasan guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba membuat gambar konstruksi dan komponen perabot yang terdapat hiasan profil pada daun meja serta telah diberi warna maupun material lainnya sesuai dengan kreativitas mereka. Berdasarkan dari pengamatan pada pertemuan ketiga, peserta didik tetap sangat antusias mencoba membuat gambar tersebut dengan bermacam-macam jenis warna ataupun material yang mereka pilih sesuai keinginan dan kreativitas mereka.

4. Pertemuan Keempat

Pada awal pertemuan keempat sama dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 19 Januari 2018), pembelajaran dimulai dari berdoa, mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan sikap mereka agar tetap tenang sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru mengulas kembali *point point* materi yang diajarkan di pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan *poiny point* materi yang akan diajarkan pada pertemuan kali ini. Selanjutnya guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran ini.

Metode pembelajaran yang digunakan pada pertemuan keempat masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu demonstrasi dan penugasan. Pada metode demonstrasi, guru memperlihatkan cara membuat gambar desain untuk produk bubut serta memperlihatkan cara membuat kontruksi dengan cara membuat sambungan. Sedangkan pada penugasan, peerta didik kembali diberikan kesempatan untuk mencoba membuat produk bubut dan gambar kontruksi dengan cara membuat sambungan sesuai dengan materi yang telah disampaikan dan di demostrasikan oleh guru. Berikut ini dokumentasi pembelajaran pada pertemuan keempat:



Gambar VI: Pembelajaran pada Pertemuan Keempat
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Berdasarkan dari pengamatan pada pertemuan ketiga, peserta didik tidak kalah antusias dari pertemuan-pertemuan sebelumnya, mereka mencoba membuat gambar tersebut dengan bermacam-macam sesuai keinginan dan kreativitas mereka.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan untuk mengakhiri suatu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti (observasi, 19 Januari 2018), kegiatan penutupan dilakukan dengan evaluasi atau penilaian, menyimpulkan dari kegiatan pendahuluan hingga proses kegiatan inti dan tindak lanjut pasca pembelajaran. Pada kegiatan ini guru merefleksikan dan menyampaikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan apa yang telah dipelajari dan apa yang sudah didapatkan pada saat pembelajaran. Pada saat pembelajaran teori guru melakukan tanya jawab ke peserta didik seputar materi yang sudah disampaikan. Sedangkan pada saat pembelajaran praktik, guru mengevaluasi tahap demi tahap pada proses pembuatan gambar desain menggunakan aplikasi *sketchup* di setiap masing-masing peserta didik.

Kemudian guru memberikan motivasi dan semangat kepada setiap peserta didik, agar lebih baik dalam berkarya di pertemuan yang akan datang. Selain itu guru memberikan masukan positif kepada peserta didik yang telah menyelesaikan karyanya dengan baik. Selanjutnya guru menyampaikan *point point* materi yang akan diajarkan dipertemuan selanjutnya, agar peserta didik mempersiapkan diri dengan cara belajar dirumah. Guru menyarankan kepada peserta didik untuk lebih giat berlatih, kegiatan ini sebagai upaya membiasakan diri untuk mengerjakan suatu pekerjaan dengan sungguh-sungguh, selain itu ketika mengerjakan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan desain maupun produk, peserta didik harus disiplin dengan ukuran, agar dalam membuat gambar desain akan terwujud pada saat merealisasikannya. Dan peserta didik harus lebih teliti saat menggambar desain, bahwa semua harus melalui proses komponen. Berbagai masukan tersebut sebagai bekal dimasa yang akan datang ketika mereka lulus dan bekerja disuatu industri tertentu yang sesuai dengan bidang mereka masing-masing.

d. Evaluasi Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

Evaluasi atau penilaian merupakan kegiatan yang penting untuk menilai suatu proses belajar dan hasil belajar peserta didik dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan silabus yang telah diterapkan disekolah dalam pengawasan dan pertimbangan tertentu. Evaluasi digunakan untuk penilaian sejauh mana proses pembelajaran secara keseluruhan yang sudah berlangsung dan bagaimana ketercapaian pembelajaran tersebut.

Evaluasi pembelajaran *teaching factory* merupakan tahap yang dilakukan oleh guru untuk menilai proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan menyeluruh dengan melihat pemahaman, perkembangan, kemampuan, ketepatan, kecepatan, kreativitas, kondisi, dan karakteristik pada masing-masing peserta didik. Kegiatan penilaian ini dilakukan setiap guru setelah proses pembelajaran telah selesai untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik di kelas dalam menguasai pengetahuan teori dan praktik yang sudah disampaikan dan diajarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung. Pak Agus (wawancara, 30 Januari 2018), penilaian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dilakukan dengan cara tes tertulis dan tidak tertulis baik pada materi teori maupun praktik. Kriteria penilaian pada program pembelajaran di Jurusan Kriya Kayu ini mengacu pada kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut. Indikator ketuntasan belajar per semester diukur dari kemampuan atau kompetensi dasar yang telah

dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berangsur di dalam kelas maupun di bengkel atau tempat praktik. Indikator ketuntasan per semester ditetapkan antara nilai 0 sampai 100 % dengan masing-masing indikator 75% dengan pertimbangan: kompetensi dasar, tingkat kemampuan peserta didik, dan kemampuan daya dukung masing-masing, dengan kriteria penilaian yaitu baik sekali (BS) 91-100%, baik (B) 75-90%, cukup (C) 60-74%, kurang (K) 55-59%, dan kurang sekali (KS) < 54%. Berikut kriteria ketuntasan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan disajikan pada tabel 15 dibawah ini:

Tabel 15: Kriteria Nilai Ketuntasan Pengetahuan dan Keterampilan

Nilai Ketuntasan Pengetahuan dan Keterampilan	
Rentang Angka	Huruf
96-100	A
91-95	A-
86-90	B+
81-85	B
75-80	B-
70-74	C+
65-69	C
60-64	C-
55-59	D+
≤ 54	D

Tabel 15: Kriteria Nilai Ketuntasan Pengetahuan dan Keterampilan
(Sumber: Buku Kerja Guru)

Nilai ketuntasan di setiap peserta didik merupakan akumulasi nilai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru sesuai dengan materi pada jenis pembelajaran yang diikuti oleh semua peserta didik. Penentuan kriteria ketuntasan minimal setiap program pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi masing-

masing peserta didik dalam jenjang program pembelajaran serta mempertimbangkan pemahaman, perkembangan, ketepatan, kecepatan, kreativitas, kondisi, dan karakteristik pada masing-masing peserta didik.

e. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Industri Yogya Indo Global.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan pelatihan kerja secara langsung di dunia industri untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Praktik kerja lapangan dilaksanakan sebagai kegiatan peserta didik mencari pengalaman kerja yang sesungguhnya yang tercermin dalam pendidikan nasional yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, kreativitas dan keterampilan agar dapat menumbuhkan manusia yang dapat membangun dirinya sendiri serta belajar bertanggung jawab atas pekerjaan yang harus diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan oleh industri.

Selain itu praktik kerja lapangan dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada dunia usaha, menumbuh dan meningkatkan sikap professional yang diperlukan peserta didik untuk memasuki dunia industri, meningkatkan daya kreasi dan produktifitas terhadap peserta didik sebagai persiapan dalam memasuki dan menghadapi dunia industri yang sesungguhnya, dan memperluas wawasan dan pandangan peserta didik terhadap jenis-jenis pekerjaan pada tempat dimana peserta didik melaksanakan praktik kerja lapangan.

Pelaksanaan praktik kerja lapangan Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan dilaksanakan pada awal semester dua di kelas XI selama 3 bulan kerja penuh di dunia industri, mulai bulan Januari 2018 hingga bulan April 2018. Untuk pengaturan hari dan jam kerja dipercayakan sepenuhnya kepada pihak industri atau perusahaan yang ditempati peserta didik melaksanakan praktik kerja lapangan. Sebelum pelaksanaan praktik kerja lapangan di industri, peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Kalasan memperoleh pembekalan yang berisi tentang materi-materi dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang kegiatan mereka saat di industri dan juga tentang norma-norma dan aturan selama pelaksanaan serta manajemen perusahaan dan keselamatan kerja. Pembekalan dilaksanakan di sekolah dalam satu hari dengan materi dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru pengajar produktif.

Setelah memperoleh pembekalan di sekolah, peserta didik Jurusan Kriya Kayu di berangkatkan ke industri atau perusahaan tempat mereka melaksanakan praktik kerja lapangan. Dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan peserta didik disarankan dan dibimbing oleh pembimbing lapangan untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Hal ini bertujuan agar peserta didik mempunyai tanggung jawab dalam bekerja dan tidak menyepelkan suatu pekerjaan yang diberikan padanya. Ibu Diana selaku personalia di industri Yogya Indo Global (wawancara, 22 Maret 2018), menjelaskan bahwa di hari pertama peserta didik yang melakukan praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global, dari pihak industri melakukan sosialisasi pengenalan lingkungan industri, selain itu peserta

didik di jelaskan mengenai peraturan industri atau tata tertib industri, peserta didik dijelaskan mengenai cara kerja yang dilakukan di industri, peserta didik dijelaskan mengenai pelaporan dan komunikasi dengan karyawan, serta dijelaskan mengenai kebiasaan yang dilakukan di industri. Peserta didik mulai bekerja sejak hari kedua mereka berada di industri dengan bimbingan dan arahan dari pembimbing lapangan yang telah disediakan pihak industri dimana peserta didik melaksanakan praktik kerja lapangan.

Selain itu Ibu Diana (wawancara, 24 Maret 2018) menjelaskan bahwa sebelum peserta didik melaksanakan praktik kerja lapangan, masing-masing peserta didik di *breafing* sesuai dengan unit yang akan di kerjakan, *breafing* tersebut dilakukan sesuai dengan intruksi kepala defisi. Hal itu dilakukan agar peserta didik mengetahui apa yang akan dikerjakan sesuai dengan intruksi dari beberapa unit yang sedang mereka laksanakan. *Breafing* tersebut seperti menjelaskan tentang cara kerja, apa saja yang akan dikerjakan, menjelaskan bahwa yang akan di kerjakan peserta didik harus sesuai dengn contoh, dan menjelaskan serta mengajak peserta didik untuk banyak belajar dengan cara mengikuti intruksi agar mereka lebih mengenal cara kerja yang harus dilakukan.

Berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 31 Januari 2018), pada pelaksanaan praktik kerja lapangan, peserta didik dibentuk seperti pada pembentukan pembelajaran *teching factory* yaitu dengan sistem *full* blok, dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa unit atau kelompok kerja dan di *rolling* selama 2 minggu sekali, sehingga semua peserta didik dapat merasakan dan

mendapatkan semua pengetahuan yang diajarkan di industri. Unit kerja tersebut yaitu unit komponen, unit perakitan, unit finishing, unit administrasi, unit marketing desain, unit *packaging*. Namun pada unit administrasi dan unit marketing desain dilakukan oleh peserta didik perempuan saja dan mereka bekerja di bagian tersebut hampir 1 bulan. Dimana unit komponen bertugas membuat komponen-komponen produk yang akan diproduksi oleh industri tersebut, seperti komponen untuk almari, meja, kursi dan lain-lain. Unit perakitan bertugas menggabungkan dari beberapa komponen menjadi suatu produk seperti almari, meja, kursi dan lain sebagainya. Pelaksanaan praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global pada minggu pertama observasi yang dilakukan peneliti, pelaksanaan kerja dengan pembagian kerja sebagai berikut: 2 peserta didik yang laki-laki praktik dibagian komponen, 4 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian perakitan produk, 3 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian finishing, 1 peserta didik perempuan praktik di bagian administrasi dan 3 peserta didik perempuan praktik di bagian marketing desain.

Di minggu ketiga berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 14 Februari 2018), pelaksanaan praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global, dengan pembagian kerja sebagai berikut: 4 peserta didik yang laki-laki praktik dibagian *finishing*, 4 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian perakitan produk, 1 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian pengecekan produk lama yang akan di *finishing* ulang, 1 peserta didik perempuan praktik di bagian administrasi dan 3 peserta didik perempuan praktik di bagian marketing desain. Pada minggu kelima

berdasarkan pengamatan peneliti (observasi, 22 Febuari 2018), pelaksanaan praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global, dengan pembagian kerja sebagai berikut: 2 peserta didik yang laki-laki praktik dibagian perakitan produk dan mengukir, 2 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian perakitan produk, 5 peserta didik yang laki-laki praktik di bagian *finishing* dan 4 peserta didik perempuan praktik di bagian *packaging* dan *finishing*. Berikut ini dokumentasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di unit perakitan:



Gambar VII: Pelaksanaan PKL di Unit Perakitan
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)



Gambar VIII: Pelaksanaan PKL Mengukir di Unit Perakitan
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Unit *finishing* bertugas memfinishing produk yang telah selesai dirakit, tahapan dalam unit *finishing* tersebut mulai dari pengamplasan produk agar halus hingga mengecat atau memplitur produk tersebut, sehingga menjadi lebih indah dan menarik. Unit administrasi bertugas sebagai bagian yang mengatur keuangan mulai dari pembelian bahan, material agar dapat terkontrol dengan baik serta sesuai prosedur yang berlaku. Unit marketing desain bertugas menggambar desain produk yang akan diproduksi oleh industri tersebut dengan menggunakan aplikasi *sketchup*, sesuai dengan yang telah diajarkan di sekolah. Dan unit *packaging* bertugas mengepak produk-produk yang telah terjual.



Gambar IX: Pelaksanaan PKL di Unit *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)



Gambar X: Peserta Didik Perempuan di Unit *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Sikap dan perilaku peserta didik pada saat melaksanakan praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global termasuk memiliki sikap yang baik dan bisa bekerja sama dengan tim, baik dalam komunikasi dengan karyawan, baik dalam bekerja secara professional, dan peserta didik bertanggung jawab dalam menyelesaikan penugasannya, Sehingga kualifikasi peserta didik SMK cukup sesuai dengan harapan dunia industri baik dalam penugasan, keterampilan, etos kerja, kemandirian dan *communication skill*. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Ibu Diana (wawancara, 22 Maret 2018) jika dilihat dari penugasan peserta didik sudah sesuai dengan harapan dunia industri, sedangkan untuk etos kerja, kemandirian dan *communication skill* di nilai 75% sesuai dengan harapan dunia industri. Namun sikap dan perilaku peserta didik selama melakukan praktik kerja lapangan dinilai 80% bagus, karena peserta didik mampu berkerja sama dengan tim dan komunikasi dalam bidangnya, pekerja keras serta professional.

Kegiatan evaluasi peserta didik berdasarkan penjelasan dari Ibu Diana (wawancara, 22 Maret 2018), dilaksanakan oleh pembimbing lapangan di industri tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan. Bentuk evaluasi yang dilaksanakan di industri bukan tertulis namun dalam bentuk penilaian kinerja peserta didik dalam mengerjakan suatu bahan menjadi produk jadi serta menilai kompetensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Penilaian kompetensi peserta didik selama melaksanakan praktik kerja lapangan di industri disesuaikan dengan proses kerja yang dijalankan oleh peserta didik di industri. Misal untuk unit yang bergerak dibagian perakitan, kompetensi yang dinilai yaitu kerapian, ketepatan, kecepatan.

Karena sistem kerja praktik di industri tersebut di *rolling* setiap 2 minggu, maka penilaian dilakukan setiap unit yang dilaksanakan peserta didik, kemudian dari beberapa nilai tersebut dijumlahkan. Misalnya 1 peserta didik bekerja di unit komponen, unit perakitan dan unit finishing, maka nilai peserta didik tersebut penjumlahan dari setiap nilai per bagian unit yang dilaksanakan. Dari hasil evaluasi tersebut nantinya akan dimasukan ke dalam sertifikat dari pelaksanaan Praktik Kerja Industri (PKL).

Evaluasi dan penilaian dilakukan terhadap proses sampai hasil kerja atau praktik peserta didik, kemudian di akhir semester dirata-rata untuk mendapatkan nilai akhir dengan standar minimal nilai yang harus diperoleh yaitu 75. Maka nilai dari industri, dari guru akan dikalkulasi menjadi nilai akhir. Sehingga peserta didik diharapkan nilai mereka dapat memenuhi nilai minimal. Jika nilai mereka belum memenuhi batas nilai minimal, maka mereka diberikan tugas tambahan agar nilai bisa meningkat.

f. Analisis Hasil Karya pada Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

Dalam proses pembelajaran *teaching factoryteaching factory* yang dilaksanakan di Jurusan Kriya Kayu kelas XI SMK Negeri 1 Kalasan pada tahun ajaran 2018/2019 menghasilkan beberapa jenis karya desain prabot kayu. Pada pembelajaran *teaching factory* khususnya desain produk ini dilaksanakan pada

awal semester dua. Setiap peserta didik membuat karya desain prabot kayu dengan menggunakan aplikasi *sketchup* secara mandiri.

Persiapan yang dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran yaitu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan KD yang akan diajarkan; media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran seperti *power point*, modul dan contoh desain perbot kayu; serta mempersiapkan instrumen penilaian seperti membuat *form* penilaian yang berisikan komponen penilaian mulai dari proses, pemahaman, kecepatan, ketepatan dan hasil karya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di sekolah (16 Januari 2018 sampai 19 Januari 2018), pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang pertama yaitu menjelaskan teori tentang sejarah aplikasi *sketchup*, menjelaskan tentang fungsi dan pengertian *sketchup*, pengenalan nama dan fungsi *tools* pada aplikasi *sketchup*, tutorial *sketchup* cara menggambar model 3D sederhana, serta peserta didik diberi penugasan untuk membuat desain sederhana, desain kursi dan desain meja. Tutorial yang dilakukan oleh guru yaitu memaparkan kegunaan perangkat yang ada di *Sketchup*, cara mengatur program dan membuat gambar 2D, kemudian guru mengajak peserta didik untuk lebih memahami cara menggunakan *tools* yang ada lewat bantuan *instructor*. Agar peserta didik lebih memahami tentang masing-masing *tools* pada aplikasi *sketchup*, guru mengajak peserta didik membuat model meja sederhana

dengan memandu peserta didik langkah demi langkah. Di masing-masing langkah peserta didik akan menjumpai aplikasi satu *tool* atau lebih.

Peserta didik dipersilahkan membuka program *sketchup*, dan peserta didik diminta memilih *template "woodworking, milimeters"* untuk menggambar model *furniture*. Setelah peserta didik memilih *template* dan berada di area kerja utama, peserta didik memastikan "*Large Tool Set*" aktif. Cara yang dilakukan peserta didik yaitu yang pertama memilih menu *view -> toolbars* lalu tekan "*Large Tool Set*". Jika sudah ada tanda centang berarti sudah aktif. Guru menjelaskan bahwa *tools* tersebut biasanya muncul di sisi kiri. Langkah pertama yang dilakukan peserta didik ketika mendesain menggunakan aplikasi *sketchup* yaitu peserta didik menggambar persegi panjang. Untuk memulai memodelkan meja, pertama peserta didik menggambar persegi empat. Guru menjelaskan bahwa peserta didik bisa menggunakan *tool line* (L) atau *rectangle* (R). Peserta didik diminta untuk mencobanya satu per satu.

Guru menjelaskan dan mengajak peserta didik menggambar segi empat dengan *tool line*, dengan cara mengetik L atau mengeklik *tools line*. Untuk mempermudah menggambar guru meminta peserta didik mengatur posisi obyek dilihat dari atas dengan caranya masuk *camera -> standard views-> top*. Selanjutnya, peserta didik mengeklik di A, lalu klik di B, dan peserta didik melakukan hal yang sama di C dan D. Jika semua tertutup akan membentuk sebuah muka dan berwarna kebiruan. Gambar yang sudah dibuat oleh peserta didik biarkan saja apa adanya. Selanjutnya, peserta didik membuat lagi segiempat

menggunakan *rectangle* di samping segiempat pertama. Untuk menggunakan *tool rectangle*, peserta didik diminta untuk mengetik R. Peserta didik diminta mengeklik sekali untuk mulai menggambar persegi panjang, selanjutnya peserta didik diminta menarik mouse menjauh, lalu klik kedua kalinya untuk menyelesaikan bentuk persegi panjang.

Langkah kedua yang dilakukan peserta didik yaitu memeriksa ukuran dan menghapus obyek yang tidak terpakai. Kali ini peserta didik belajar menggunakan *tool tape measurement* untuk melihat apakah ukuran sudah sesuai atau belum. Peserta didik diminta menghapus salah satu segi empat yang tidak terpakai, dengan cara memilih *selection tool* lalu klik satu titik di titik 1 lalu klik di titik 2. Untuk menghapus tekan *delete* atau menggunakan *erase tool*. Selanjutnya peserta didik memilih *tape measure tool*. Peserta didik diminta untuk mencoba mengeklik di A lalu klik lagi di B dan peserta didik diminta melihat di pojok kanan bawah. Disitulah peserta didik akan menjumpai dimensi yang tadi mereka ukur. Meja yang akan dibuat oleh peserta didik yaitu dengan dimensi 500x1000 mm dan tingginya 300 mm. Peserta didik diminta memperbaiki persegi panjang yang tadi mereka buat menggunakan *tool line*. Peserta didik dipersilahkan untuk mengeklik di A selanjutnya ketik 1000 dan diakhiri dengan *enter*. Selanjutnya 500 dari B ke C, C ke D dan D ke A dengan langkah yang sama. Terakhir, peserta didik menghapus bagian yang tidak terpakai menggunakan *erase tool*.

Langkah ketiga, setelah peserta didik membuat bentuk dasar, peserta didik diminta untuk mengamati seluruh bagian model untuk mendapatkan pandangan

perspektif yang berbeda dengan menggunakan *scroll* tengah mouse untuk mengaktifkan *orbit* dan *zoom*. Peserta didik dapat melakukan hal ini kapan saja saat pemodelan, bahkan jika peserta didik berada di tengah-tengah menggunakan *tool* yang lain, cukup klik dan tahan tombol scroll tengah untuk mengorbit. Peserta didik dapat menggunakan *scroll* kedepan dan belakang untuk memperbesar dan memperkecil. Hal itu merupakan alat *navigasi* dasar yang sering digunakan khususnya saat menggambar model yang sangat detail.

Langkah keempat yang dilakukan peserta didik yaitu membuat obyek 3D dengan *push* atau *pull* alat. Dalam hal ini, peserta didik menggunakan *rectangle tool* dan *line* yang sudah memiliki bentuk datar persegi panjang bermuka tunggal. Untuk membuatnya menjadi objek 3D, peserta didik menggunakan alat *push* atau *pull* untuk membuat persegi panjang memiliki ketebalan. Sebelumnya, peserta didik perlu merubah kenampakan gambar, dengan cara memilih menu *camera -> standard views -> iso*. Setelah peserta didik merubah tampak gambar, peserta didik dipersilahkan untuk mengeklik *push* atau *pull* atau ketik (P), lalu kursor diarahkan di atas permukaan persegi panjang. Disitulah peserta didik menjumpai titik-titik kecil berwarna biru pada permukaan persegi panjang, hal ini menunjukkan jika klik *push* atau *pull* pada bidang tersebut akan diekstrusi. Peserta didik diminta langsung mengeklik kiri pada permukaan persegi dan ditarik ke atas. Peserta didik diminta untuk memperhatikan angka di pojok kanan bawah akan memberi ketebalan meja 10 mm, dengan cara mengetik 10 lalu tekan *enter*.

Langkah kelima, setelah peserta didik membuat sebuah bentuk dasar dalam *sketchup*, peserta didik mengubahnya menjadi grup atau komponen. Langkah ini dilakukan untuk memisahkan dengan obyek lain. Untuk membuat grup, peserta didik memilih dua atau lebih entitas (muka, atau tepi). Selanjutnya, peserta didik menyeleksi obyek yang sudah dibuat dengan menekan *ctrl+A*. Kemudian, klik kanan, dan pilih "*make group*".

Langkah keenam, setelah peserta didik membuat grup, mereka diminta untuk mengeklik dua kali pada obyek dengan tujuan untuk membuka grup dan mengeditnya. Jika mereka melihat kotak putus-putus di sekitarnya tandanya obyek tersebut aktif dan siap diedit. Bila grup tersebut sudah terbuka, apa pun yang digambar akan berada dalam grup tersebut. Hal itu tidak dapat mempengaruhi segala sesuatu yang ada di luar grup kecuali menutupnya dan memilih obyek lain di luar. Selanjutnya peserta didik beralih ke *tool offset* (F) dan menciptakan persegi panjang lain untuk *apron*. Alat *offset* tersebut digunakan untuk menciptakan bentuk dengan menyalin garis yang sudah ada. Untuk memulai *offset*, peserta didik mengarahkan di atas permukaan obyek, maka mereka akan melihat titik merah pada garis permukaan yang ingin diberi perintah *offset*. Lalu, peserta didik mengeklik sekali untuk memulai *offset* dan menarik ke dalam, dengan mengetik 30 lalu *enter*. Selanjutnya peserta didik menyorot lagi kali dengan cara diarahkan pada persegi panjang yang dihasilkan dari perintah *offset* pertama. Peserta didik melakukan seperti langkah tadi, lalu mengeklik dan ketik 10 lalu *enter*.

Langkah ketujuh, peserta didik mengaktifkan *push* atau *pull tool* lagi dan tarik *apron* oleh 80 akhiri dengan *enter*. Setelah peserta didik selesai melakukan itu, tutup grup dengan mengklik di mana saja di luar grup dengan terlebih dahulu memilih *selection tool* atau ketik (spasi), lalu klik kanan dan akan muncul *close group*.

Langkah kedelapan, peserta didik membuat komponen kaki meja. Hal itu dilakukan agar perubahan yang dibuat untuk salah satu kaki otomatis akan diikuti terkomponen yang sama di seluruh model. Sehingga ketika ingin mengubah ketinggian kaki meja, peserta didik hanya perlu mengedit satu, bukan keempatnya. Pada langkah ini, peserta didik mulai membuat kaki meja dengan menggambar persegi berukuran 3x3 menggunakan *rectangle tool* (R). Selanjutnya peserta didik memilih segiempat yang baru saja dibuat dengan memilih *tool* (Spasi) dengan tiga kali klik. Kemudian peserta didik mengklik kanan, dan memilih "*make component*". Ketika muncul jendela "*make component*", peserta didik memasukkan nama dan memastikan mencentang pada "*replace selection with the component*", dan klik "*make*". Selanjutnya, peserta didik mengklik komponen kaki meja lalu klik kanan dan pilih edit komponen. Kemudian peserta didik mengklik *tool push* atau *pull* dan ekstrusi segiempat tersebut sejauh 300 mm, lalu ketik *esc* untuk keluar dari komponen.

Langkah ke Sembilan yang dilakukan peserta didik adalah menyalinnya ke setiap sudut meja, dengan cara mengaktifkan *move tool* (M), dan mengklik pada sudut luar kaki untuk memulai langkah ini. Cara yang dilakukan peserta didik

yaitu menekan (*ctrl*), untuk memberitahu *sketchup* yang ingin mereka lakukan adalah membuat salinan, bukan memindahkan komponen asli dengan melakukan hal yang sama untuk sudut lainnya.

Langkah kesepuluh yang dilakukan peserta didik yaitu menyeleksi menjadi grup dan memutar obyek. Jika peserta didik berencana untuk membuat beberapa salinan dari meja yang sama, maka peserta didik harus menggunakan komponen. Sedangkan untuk menyatukan meja menjadi satu grup, peserta didik perlu menyeleksi semua obyek dan komponen yang ada, dengan cara *ctrl+A*, namun hal ini tak bisa digunakan jika ada obyek yang tidak terpilih. Cara lain yang dilakukan peserta didik, yaitu mengeklik kiri tiap obyek dan tahan tombol kiri *mouse* sambil menyeret kotak pembatas di sekitar item yang ingin dipilih, selanjutnya klik kanan dan jadikan grup. Cara paling cepat yang perlu dilakukan peserta didik untuk membalik obyek meja adalah mengeklik kanan obyek meja lalu pilih *flip along -> groups blue* dan desain pun sudah jadi.

Penilaian yang dilakukan oleh guru yaitu menilai proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan menyeluruh dengan melihat pemahaman, perkembangan, kemampuan, ketepatan, kecepatan, kreativitas, kondisi, dan karakteristik pada masing-masing peserta didik, serta hasil karya dari masing-masing peserta didik. Berikut merupakan karya desain perabot kayu yang dihasilkan peserta didik kelas XI Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan:

1. Hasil Karya Fajar Rahmanto

i. Hasil Karya Pertama Fajar Rahmanto.



Gambar XI: Karya Pertama Fajar Rahmanto
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain kursi karya pertama yang di desain oleh Fajar dinilai sangat baik oleh guru. Karya desain kursi yang dibuat oleh Fajar menggunakan aplikasi *sketchup*, desain tersebut merupakan salah satu jenis produk bubut. Berdasarkan hasil karya tersebut, dapat dilihat bahwa Fajar sangat kompeten menggunakan aplikasi *sketchup*, karena menghasilkan desain yang rapi, menarik dan dapat menguasai teknik pembuatan produk bubut menggunakan aplikasi *sketchup*. Pada pemilihan warna atau material juga bagus, Fajar memilih warna sesuai dengan karakter kayu itu sendiri yang membuat karya tersebut terkesan klasik. Selain karya yang dihasilkan, kemampuan penguasaan dan penggunaan aplikasi *sketchup* sudah baik.

ii. Hasil Karya Kedua Fajar Rahmanto.



Gambar XII: Karya Kedua Fajar Rahmanto
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain meja karya kedua yang di desain oleh Fajar Rahmanto dinilai sangat baik oleh guru. Sama halnya pada karya pertama, desain meja tersebut dibuat menggunakan aplikasi *sketchup*. Berdasarkan hasil karya dari Fajar Rahmanto, dapat dilihat bahwa Fajar memang sangat kompeten dalam bidang tersebut. Karena Fajar telah menguasai dengan baik dalam penggunaan aplikasi *sketchup*.

2. Hasil Karya Irvan Fahrudin

i. Hasil Karya Pertama Irvan Fahrudin.



Gambar XIII: Karya Pertama Irvan Fahrudin
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Kursi karya pertama yang dibuat oleh Irvan dinilai sangat baik oleh guru, hal tersebut karena desain yang dihasilkan rapi, menarik dengan pemilihan warna kayu yang membuat kesan klasik, serta Irvan memiliki kemampuan, ketepatan yang baik.

ii. Hasil Karya Kedua Irvan Fahrudin



Gambar XIV: Karya Kedua Irvan Fahrudin
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain meja karya kedua yang dibuat oleh Irvan Fahrudin dinilai sangat baik oleh guru. Tidak jauh beda dengan karya pertama. Jika dilihat dari hasil karyanya, Irvan menguasai dalam penggunaan aplikasi *sketchup*. Irvan memiliki kemampuan yang baik, serta kecakapan, ketepatan yang baik pula.

3. Hasil Karya Primadaya Fajar

i. Hasil Karya Pertama Primadaya Fajar



Gambar XV: Karya Pertama Primadaya Fajar
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain kursi karya pertama yang dibuat oleh Primadaya Fajar dinilai sangat baik oleh guru. Berdasarkan hasil karya pertama tersebut, Pirmadaya Fajar memiliki kemampuan pemahaman yang baik, ketepatan dan kreatifitasnya juga sangat baik.

ii. Hasil Karya Kedua Primadaya Fajar.



Gambar XVI: Karya Kedua Primadaya Fajar
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain meja karya kedua yang dibuat oleh Primadaya Fajar tidak jauh baiknya dari karya pertama karya kedua ini dinilai sangat baik oleh guru. Jika dilihat dari hasil karya tersebut, Primadaya Fajar memang memiliki kemampuan yang sangat kompeten.

4. Hasil Karya Intan Rahma Ningrum

i. Hasil Karya Pertama Intan Rahma Ningrum



Gambar XVII: Karya Pertama Intan Rahma Ningrum
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain kursi karya pertama yang dibuat Intan Rahma Ningrum di nilai baik oleh guru, karena dia memiliki kemampuan pemahaman dan ketepatan yang baik, tidak kalah dengan peserta didik laki-laki. Jika dilihat dari hasil karyanya, desain tersebut cukup menarik, namun pemilihan warna pada daun kursi kurang tepat, karena warna tersebut tidak harmonis dengan warna pada kaki kursi.

ii. Hasil Karya Kedua Intan Rahma Ningrum

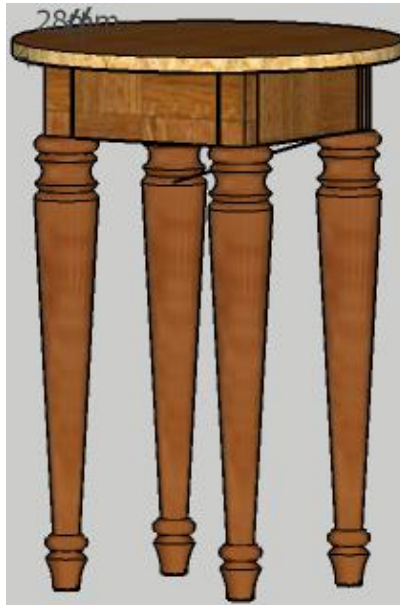


Gambar XVIII: Karya Kedua Intan Rahma Ningrum
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain meja karya kedua yang dibuat oleh Intan Rahma Ningrum di nilai baik oleh guru, karena dalam pemilihan warna pada desain tersebut jauh lebih harmonis dibandingkan dengan karya pertama. Intan memiliki kemampuan kecepatan dalam pengerjaannya yang lebih baik dibandingkan dengan ketepatannya, karena Intan terburu-buru sehingga kurang teliti.

5. Hasil Karya Sri Puji Astuti

i. Hasil Karya Pertama Sri Puji Astuti



Gambar XIX: Karya Pertama Sri Puji Astuti
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Desain kursi karya pertama yang dibuat oleh Sri Puji Astuti, jika dilihat dari hasilnya. Sri Puji Astuti memiliki tingkat kemampuan kreatifitas yang cukup kompeten, karena Sri mampu membuat kursi dengan ukuran yang berbeda dengan teman-teman lainnya, ketepatan ukuran tersebut juga cukup baik. Sehingga menghasilkan desain kursi yang berbeda dengan lainnya.

ii. Hasil Karya Kedua Sri Puji Astuti

Gambar XX: Karya Kedua Sri Puji Astuti
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Jika dilihat dari desain meja karya kedua yang dibuat oleh Sri Puji Astuti, memiliki pemahaman dalam menggunakan *tool* pada aplikasi *sketchup*, ketepatan dalam menentukan ukuran-ukuran pada desain meja yang dibuat, serta memiliki kemampuan kecepatan yang cukup baik karena mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.

g. Hasil Karya Praktik Kerja Lapangan di Industri Yogya Indo Global

Dalam proses Pratik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Industri Yogya Indo Global pada tahun ajaran 2018/2019 menghasilkan beberapa jenis karya prabot kayu. Praktik kerja lapangan ini dilaksanakan pada bulan Januari.

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kerja dan di *rolling* selama 2 minggu sekali. Unit kerja tersebut yaitu unit komponen, unit perakitan, unit finishing, unit administrasi, unit marketing desain, unit *packaging*.

Persiapan yang dilakukan pembimbing praktik kerja lapangan sebelum memulai pekerjaan yaitu adanya *breafing* sesuai dengan unit yang akan di kerjakan di setiap peserta didik sesuai dengan kelompok masing-masing. *Breafing* tersebut berisikan intruksi tentang hal-hal yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam praktik kerja lapangan, seperti cara kerja dan apa saja yang akan di kerjakan. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik mengetahui apa yang akan di kerjakan sesuai dengan intruksi dari beberapa unit yang akan laksanakan, agar peserta didik mampu mengerjakan sesuai dengan contoh serta mereka dapat lebih mengenal cara kerja yang dilakukan di dunia industri.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di industri Yogya Indo Global (31 Januari 2018 sampai 22 Febuari 2018), pelaksanaan praktik kerja lapangan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mereka melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan pegelompokan unit kerja yang sudah dibagikan dari pihak industri dan sesuai dengan intruksi. Peserta didik menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Penilaian yang dilakukan oleh industri yaitu menilai cara kerja dan kompetensi peserta didik selama melaksanakan praktik kerja lapangan di industri, disesuaikan dengan proses kerja yang dijalankan oleh peserta didik di industri yang dilakukan secara sistematis dan

menyeluruh dengan melihat kerapian, ketepatan, kecepatan pada masing-masing peserta didik. Berikut karya yang dihasilkan di industri Yogya Indo Global :



Gambar XXI: Meja dan Kursi Karya Industri Yogya Indo Global
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)



Gambar XXII: Meja dan Guci Karya Industri Yogya Indo Global
(Sumber: Dokumentasi Nofarida Sekaringsih, 2018)

Meja dan kursi tersebut merupakan salah satu karya yang di hasilkan industri Yogya Indo Global. Karya tersebut terbuat dari batang kayu yang masih utuh atau masih alami da nada yang sudah di belah, ada pula yag terbuat dari akar kayu, sehingga meja dan kursi tersebut memiliki kesan klasik.

h. Penilaian Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

Berdasarkan hasil karya yang sudah dibuat oleh masing-masing peserta didik, evaluasi pembelajaran dilakukan dengan penilaian karya saja tanpa ada tes tertulis. Hal tersebut dikarenakan waktu terbentur oleh praktik kerja lapangan yang dilaksanakan 1 minggu setelah pembelajaran disekolah, sehingga tidak ada waktu untuk diadakannya tes tertulis. Evaluasi juga dilakukan dengan pengamatan

pada saat proses pembelajaran seperti pemahaman dalam mempraktikkan aplikasi *sketchup*, ketepatan dalam menggunakan aplikasi *sketchup*, kecepatan peserta didik saat menggambar desain dengan aplikasi *sketchup*, kemampuan mempraktikkan cara menggunakan *tool* pada aplikasi *sketchup* saat menggambar desain, kemampuan menguasai proses pembuatan desain menggunakan aplikasi *sketchup*, kreatifitas peserta didik saat menciptakan desain, dan hasil produk yang telah dihasilkan oleh peserta didik.

Selain aspek praktiknya guru juga menilai tentang inisiatif kerja masing-masing peserta didik, apakah peserta didik dapat menerima intruksi atau tidak, menilai kedisiplinan setiap peserta didik dalam mengerjakan tugas, keselamatan kerja dan kualitas kerja yang diterapkan pada setiap peserta didik. Berikut penilaian terhadap aspek kemampuan praktik peserta didik Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan disajikan pada tabel 16:

**Tabel 16: Penilaian Peserta Didik Kelas XI Jurusan Kriya Kayu
SMK Negeri 1 Kalasan**

No	Nama	Aspek Kemampuan	KKM	Nilai	Rata-Rata	Keterangan
1	ALDI SAPUTRA	Pemahaman	75	85	83	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	80		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
2	DIAN RAHMANTO	Pemahaman	75	85	87.2	Kompeten
		Ketepatan	75	85		
		Kecepatan	75	88		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	88		
3	DWI WIDHIANTO	Pemahaman	75	80	80.2	Kompeten
		Ketepatan	75	78		
		Kecepatan	75	78		

		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	80		
4	FAJAR RAHMANTO	Pemahaman	75	95	95	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	95		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	95		
		Hasil Produk	75	95		
5	FIKI ADI	Pemahaman	75	85	88.2	Kompeten
		Ketepatan	75	88		
		Kecepatan	75	90		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	88		
6	INTAN RAHMA NINGRUM	Pemahaman	75	85	85.6	Kompeten
		Ketepatan	75	85		
		Kecepatan	75	88		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
7	IRVAN FAHRUDIN	Pemahaman	75	95	93	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	90		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	95		
8	NABILA ASKA AULIA	Pemahaman	75	80	82.2	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	88		
		Hasil Produk	75	85		
9	PRIMADAYA FAJAR	Pemahaman	75	90	92	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	90		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	95		
10	REJO DANI SANTOSO	Pemahaman	75	80	81.2	Kompeten
		Ketepatan	75	88		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	80		
		Hasil Produk	75	80		
11	SRI PUJI ASTUTI	Pemahaman	75	80	80	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	80		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	80		
12	SURYA	Pemahaman	75	85	82.6	Kompeten

	SAPUTRA	Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
13	UMI FATIKAH	Pemahaman	75	85	80.6	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	80		
		Hasil Produk	75	80		

Tabel 16: Penilaian Peserta Didik Kelas XI Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan
(Sumber: Dokumentasi Guru)

Berdasarkan hasil analisis karya dan evaluasi pada setiap peserta didik pada kelas XI Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan semua peserta didik menguasai atau kompeten bahkan ada beberapa yang sangat menguasai atau sangat kompeten pada penguasaan dalam menggunakan aplikasi *sketchup* untuk menggambar desain prabot kayu. Hal ini bisa terlihat dari nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh Lembaga dari aspek kemampuan praktik.

Pada aspek kemampuan praktik, Fajar Rahmanto memperoleh nilai tertinggi dibandingkan dengan teman-temannya, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 95 (sangat kompeten). Hal itu berdasarkan kemampuan penguasaan materi aplikasi *sketchup* yang dikuasai Fajar Rahmanto dengan sangat baik serta kreatif dalam menciptakan sebuah desain prabot kayu. Selain itu, Irvan Fahrudin dan Primadaya Fajar juga sangat kompeten seperti Fajar Rahmanto, hal tersebut dapat dilihat dari nilai yang di peroleh Irvan Fahrudin yaitu dengan nilai rata-rata 93 dan Primadaya Fajar dengan nilai rata-rata 92. Fiki Adi dengan nilai rata-rata 88.2, Dian Rahmanto dengan nilai rata-rata 87.2, Intan Rahma Ningrum dengan nilai

rata-rata 85.6, Aldi Saputra dengan nilai rata-rata 83, Surya Saputra dengan nilai rata-rata 82.6, Nabila Aska Aulia dengan nilai rata-rata 82.2, dan Rejo Dani Santoso dengan nilai rata-rata 81.2. Hal tersebut terbukti bahwa mereka tidak kalah kompeten dengan Fajar, Irvan dan Primadaya, karena mereka juga dapat menguasai aplikasi *sketchup* dengan baik saat menciptakan desain prabot kayu.

Sedangkan Dwi Widhianto dan Sri Puji Astuti memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan teman-teman lainnya. Namun mereka tetap kompeten, karena nilai rata-rata yang diperoleh Dwi Widhianto yaitu 80.2 dan Sri Puji Astuti 80, artinya mereka tetap memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 75. Berdasarkan pengamatan tersebut, bahwa Dwi Widhianto dan Sri Puji Astuti telah menguasai aplikasi *sketchup* dengan baik. Untuk kualitas karya desain yang dihasilkan oleh peserta didik sudah cukup bagus, hal itu dapat dilihat dari ketepatan ukuran yang sudah ditentukan, penguasaan dalam penggunaan *tool* yang ada di aplikasi *sketchup*, kerapian desain yang dibuat, dan kreatifitas peserta didik dalam menciptakan karya desain yang menarik dan indah. Walaupun ada beberapa karya yang belum memenuhi kriteria baik tetapi mereka sudah berusaha dengan semaksimal mungkin dalam menguasai aplikasi *sketchup*, dan guru tetap mengapresiasi kerja keras peserta didiknya serta memotivasi mereka agar lebih giat belajar, supaya nilai yang didapatkan di kemudian hari bisa meningkat dan menjadi lebih baik.

i. Kendala yang dihadapi pada Proses Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan ada beberapa faktor kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu faktor peserta didik dan faktor guru.

a) Faktor Peserta Didik

Dalam proses pembelajaran *teaching factory* berlangsung, ada beberapa yang menjadi kendala terutama faktor dari peserta didik seperti, kendala yang dihadapi di saat proses pembelajaran khususnya pada saat praktik yaitu pada saat proses menggambar proyeksi perspektif, mendesain prabot bubut, membuat kontruksi ada beberapa anak yang belum jelas bagaimana cara membuat produk bubut, membuat gambar kontruksi dengan ukuran yang tepat secara mandiri, hal ini karena beberapa dari mereka kurang memperhatikan apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru. Sehingga guru selalu membantu dan mendampingi setiap peserta didik dalam proses membuat desain prabot bubut, membuat gambar kontruksi dan perspektif proyeksi.

Kendala lain yang dihadapi saat berlangsungnya pembelajaran yaitu secara umum, terutama dalam hal wawasan pengetahuan peserta didik dipengaruhi oleh sikap peserta didik yang tidak suka bahkan malas membaca, misalnya peserta didik kurang teliti dalam membaca gambar atau tugas yang telah diberikan oleh guru, sehingga mereka selalu mengandalkan guru dalam membimbing praktik. Selain itu, penalaran dan ketelitian peserta didik kurang pada saat pembelajaran

praktik berlangsung, hal tersebut dikarenakan peserta didik cenderung mudah terpengaruh oleh teman yang sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan. Sehingga, peserta didik yang belum selesai mengerjakan tugas tersebut menjadi terburu-buru, hal itu yang menyebabkan peserta didik menyelesaikan tugasnya dengan prinsip asal jadi, sehingga hasil karya yang dibuat kurang maksimal, nilai yang diperoleh pun kurang maksimal.

Kendala yang dihadapi selanjutnya yaitu, pada saat berlangsungnya pembelajaran praktik, peserta didik memperlihatkan kualitas alat yang akan digunakan. Misalnya pahat yang sudah tidak tajam tetap saja digunakan peserta didik, dengan alasan mereka malas memasah pahat tersebut. Ada pula beberapa siswa yang asik sendiri dengan *handphone* dan mereka mengesampingkan tugas dengan internet. Mereka lebih asik *streaming* di *youtube* dibandingkan dengan mendengarkan guru saat menyampaikan materi, itulah yang menyebabkan peserta didik belum bisa menggunakan waktu secara efektif. Namun kendala seperti itu, kebanyakan yang melakukannya yaitu peserta didik yang memperoleh rangking yang rendah, karena mereka terpengaruh oleh daya serap peserta didik saat memperoleh materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b) Faktor Guru

Guru merupakan peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran itu berlangsung, karena guru tidak ada hanya bertugas dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun guru juga sebagai motivator bagi

peserta didik agar mereka giat belajar dan tetap semangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kendala yang ditinjau dari faktor guru dalam proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan, yaitu guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan prasarana sekolah seperti LCD yang sudah ada di setiap kelas. Pada saat guru mengajarkan atau menjelaskan materi tentang menggambar desain menggunakan aplikasi *sketchup* kurang memanfaatkan media LCD yang sudah ada. Namun guru lebih memilih mendekati satu per satu peserta didik, sehingga dalam penggunaan waktunya kurang efektif dan kurang maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sudah tersedia.

Dilihat dari kendala tersebut, seharusnya guru dapat memaksimalkan dalam pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran yang bahkan sudah tersedia di kelas seperti LCD. Jadi guru dan peserta didik dapat praktik bersama tahap demi tahap dalam proses pembuatan gambar desain menggunakan aplikasi *sketchup*. Sehingga peserta didik secara bersamaan akan lebih jelas dari tahap awal hingga akhir dan dalam penggunaan waktu akan lebih efektif.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang “Pembelajaran *Teaching Factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK N 1 Kalasan” bahwa pembelajaran *teaching factory* melalui tahapan pembelajaran mulai dari perencanaan pembelajaran. Konsep pembelajaran *teaching factory* Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan sudah melalui analisis kurikulum dan analisis usaha pembuatan produk yang di sinkronisasi dan sudah sesuai dengan DUDI atau Dunia Usaha dan Dunia Industri. Namun dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak sesuai dengan sistem *full* blok, karena sarana dan prasarana yang kurang memadai. Hal tersebut yang menjadikan standar dan prosedur di Jurusan Kriya Kayu belum bisa menyamai dengan Industri. Standar produk pada Jurusan Kriya Kayu memiliki kualitas layak jual, hanya saja masih terdapat tingkat kegagalan pada saat peserta didik membuat produk tersebut. Sehingga standar produk di Jurusan Kriya Kayu belum bisa menyamai standar produk di Industri yang lebih professional.

Pada perencanaan pembelajaran, guru mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti silabus yang sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah yaitu kurikulum 2013; persiapan media pembelajaran berupa *power point* yang bersisikan *point point* materi yang akan di sampaikan serta dijelaskan oleh guru, selain itu guru mempersiapkan contoh karya sebagai inspirasi peserta didik agar lebih jelas; guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pada silabus dan guru mempersiapkan instrumen penilaian berupa pembuatan from penilaian untuk peserta didik mulai dari proses hingga *finishing*.

Pada proses pembelajaran *teaching factory*, melalui beberapa tahap teori dan praktik pembuatan desain prabot kayu dengan menggunakan aplikasi *sketchup*. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran tersebut berjumlah 13 orang dengan masing-masing memiliki tingkat kemampuan, intelektual yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran guru menyiapkan berbagai strategi, metode, media pembelajaran serta sarana prasarana pembelajaran untuk penunjang kegiatan belajar mengajar. Pada saat proses pembuatan desain menggunakan aplikasi *sketchup*, peserta didik sudah mampu melaksanakan tugas dengan baik. Selain mengikuti pembelajaran di sekolah, peserta didik kelas XI mengikuti praktik kerja lapangan di industri Yogya Indo Global. Disana peserta didik bekerja sesuai dengan bagian unit yang di tugaskan pada peserta didik dan proses bekerjanya setiap kelompok kerja di *rolling* dari unit perakitan ke *finishing* dan sebagainya.

Evaluasi pembelajaran *teaching factory* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menguasai materi teori serta praktiknya yang sudah disampaikan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru, semua peserta didik yang mengikuti pembelajaran *teaching factory* hampir semua menguasai materi tentang penggunaan aplikasi *sketchup* dan peserta didik mampu menguasai proses pembuatan desain menggunakan aplikasi *sketchup*. Hal tersebut dapat dilihat dari

hasil perolehan nilai peserta didik yang mampu melampaui nilai ketuntasan minimal yaitu 75. Sedangkan evaluasi praktik kerja lapangan dilaksanakan oleh pihak industri, penilaian tersebut dilihat dari kemampuan peserta didik dalam proses kerja maupun sikap tanggung jawabnya.

Hasil karya peserta didik berupa kursi dengan teknik bubut dan meja dengan hiasan profil pada bagian daun meja. Setiap peserta didik membuat dua karya tersebut dengan ukuran yang sudah ditentukan oleh guru. Kualitas hasil karya yang dihasilkan oleh peserta didik sudah cukup bagus untuk pemula dalam penggunaan aplikasi *sketchup*, hal ini berdasarkan dari kemampuan dan hasil karya peserta didik.

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* ini berlangsung, terdapat beberapa faktor kendala, yang meliputi faktor peserta didik dan faktor guru. Pada faktor peserta didik, dimana mereka masih mengesampingkan pembelajaran dengan mainan *handphone* di dalam kelas, sehingga mereka belum bisa menggunakan waktu secara efektif. Hal tersebut membuat peserta didik tidak paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pada faktor guru, kurangnya memaksimalkan media pembelajaran berupa LCD untuk dimanfaatkan pada saat melakukan demonstrasi tentang pembuatan desain menggunakan aplikasi *sketchup*. Guru lebih memilih mendekati satu per satu peserta didik, sehingga waktu yang digunakan kurang efektif.

B. Saran

Dari uraian hasil penelitian, peneliti bermaksud untuk memberikan saran terhadap pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yang mungkin dapat dijadikan pertimbangan. Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran sebaiknya dapat memanfaatkan prasarana yang telah disediakan sekolah seperti LCD yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, jika hal tersebut dimanfaatkan dengan baik, maka dalam penggunaan waktunya akan lebih efektif. Selain itu dalam menyiapkan media pembelajaran, hendaknya dalam pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi pada saat proses kegiatan pembelajaran sebagai sarana pelengkap bagi peserta didik agar mereka tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat diterima dengan baik serta peserta didik akan lebih antusias lagi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penegasan disiplin pembelajaran hendaknya lebih tegas dengan cara memberi peringatan pada peserta didik dengan memberikan tugas yang lebih banyak dibandingkan peserta didik lain pada saat menghadapi peserta didik yang lebih asik sendiri bermain hp dibandingkan menyimak materi yang disampaikan guru. Agar siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran tersebut.
3. Peserta didik hendaknya lebih teliti dan tidak tergesa-gesa ketika mengerjakan tugas agar menghasilkan karya yang lebih maksimal, serta lebih

fokus dalam mengikuti pembelajaran agar ilmu dapat diserap secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2014. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2015). Undang- Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2003). Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fuadi, Afnan. 2016. “Evaluasi Program Pembelajaran *Teaching Factory* di Sekolah Usaha Perikanan Menengah”. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2, XXX, hlm. 113-124.
- Gony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- I, Vindy Nilayanti. 2012. Evaluasi Pelaksanaan *Teaching Factory* di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kahfi, Aschabul. 2010. Pola Pembelajaran *Teaching Factory* Praktik Produktif pada Program Keahlian Teknik Furniture di SMK Negeri 2 Kendal Tahun Ajaran 2009/2010. *Skripsi S1*. Semarang: Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Kementrian Kelautan dan Perikanan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan. 2011. *Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Kelautan dan Perikanan*. Jakarta: Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan.
- Khasanah, Uswatun. 2017. Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Teaching Factory* pada Program Studi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi S1*.

- Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khurniawan, Arie Wibowo. 2016. *Grand Design Pengembangan Teaching Factory dan Technopark di SMK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kuswantoro, Andi. 2014. *Teaching Factroy; Rencana dan Nilai Entrepreneuership*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lestari, Diana Tri. 2017. “Pelaksanaan Program *Teaching Factory Education* Hotel (Edotel) dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Prima (Studi Kasus pada Program Keahlian Akomodasi Perhotelan di Smk Negeri 1 Buduran Sidoarjo)”. *Jurnal Pendidikan*, 1, hlm. 1-7.
- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- M, Dadang Hidayat. 2011. “Model Pembelajaran *Teaching Factory* untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Mata Pelajaran Produktif”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, XXIX, hlm.270-278.
- Majid, Abdul dan Chaerul Rochman. 2015. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, Zainal. 2009. *Mengurangi Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- _____. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____, (2016). Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016.
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- _____. 2014. *Memahami Metode-Metode Penelitian Suatu Tinjauan Teoritis & Praksis*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Raco. J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulan*. Cikarang: Grasindo.
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, (2014). Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2014.
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, (2016). Salinan Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016.
- Sudaryono, Gaguk Margono dan Wardani Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, Ahcmad Sani dan Vivin Maharani. 2013. *Metode Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Susilo, Wilhelmus Hary. 2010. *Penelitian Kualitatif Aplikasi pada Penelitian Ilmu Kesehatan*. Jakarta: Susilo & Ivy.
- Tim Pengembang MKDP. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Wijaya. M Burhan. R. 2013. "Model Pengolahan *Teaching Factory* Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2, XXX, hlm. 125-132.
- Yunanto, Dwi. 2016. "Impelentasi *Teaching Factory* di SMKN 2 Gedangsari Gunungkidul". *Jurnal Vidya Karya*, 1, XXXI, hlm. 29-36.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Glosarium

Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan Jurusan Kriya Kayu

Silabus Pembelajaran *Teaching Factory*

RPP Pembelajaran *Teaching Factory*

Daftar Nilai Peserta Didik Kelas XI Jurusan Kriya Kayu

Jadwal Pembelajaran Kelas XI Jurusan Kriya Kayu

Surat Pernyataan Wawancara

Surat Izin Observasi

Surat Izin Penelitian

Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian

GLOSARIUM

<i>Apron</i>	: Panel kayu yang menghubungkan permukaan dan kaki meja atau kursi yang biasanya ditempatkan di sudut bawah dari meja atau kursi, serta digunakan pada bagian bawah lemari, <i>apron</i> bisa memberikan sentuhan dekoratif dan pada saat yang sama memberikan dukungan struktural dan kekuatan.
DUDI	: Dunia Usaha dan Dunia Industri
Efektif	: Bisa mencapai tujuan yang maksimal dari yang diharapkan
Efisien	: Hemat biaya, tenaga dan waktu untuk menghasilkan tujuan maksimal tanpa mengeluarkan banyak
Evaluasi	: Proses penilaian
<i>Entrepreneuership</i>	: Kewirausahaan
Finishing	: Penyelesaian atau tahap akhir penyempurnaan.
Human instrument	: Manusia sebagai instrumen utama
Kejuruan	: Program sekolah yang menawarkan beberapa program siap kerja atau kuliah
Kreatif	: Ide yang berimajinasi
Kompeten	: Mampu sesuai dengan bidang
Misi	: Penjabaran dari visi, kata operasional yang sering digunakan adalah menyelenggarakan, menjalin, melaksanakan dan lainnya
Omzet	: Keuntungan kotor
<i>Outet</i>	: Tempat menjual, semacam toko
SWOT	: <i>Strength, Weakness, Opportunities</i> , dan <i>Threats</i> atau kelebihan, kelemahan, kesempatan dan ancaman
Visi	: Gambaran umum yang akan dicapai, kedepan menjadi

INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam pengumpulan data penelitian diperoleh dengan tiga cara, yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam membantu dan mempermudah memperoleh data, diperlukan adanya instrumen penelitian. Beberapa pedoman yang digunakan dalam penelitian, antara lain:

A. Pedoman Observasi.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan diantaranya:

- a. Proses perencanaan pembelajaran pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.
- b. Perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.
- c. Proses pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.
- d. Proses evaluasi pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.
- e. Perilaku peserta didik di dalam dan di luar kelas.

B. Pedoman Wawancara.

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber, antara lain ketua Jurusan Kriya Kayu sekaligus sebagai salah guru di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan yaitu bapak Agus Winardi S.Sn., bapak Yusuf Supriyanto S.Pd. sebagai wakil kepala sekolah kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan dan ibu Mas Siti Djulaeha S.Pd. sebagai wakil manajemen mutu atau pengembang sekolah.

C. Pedoman Dokumentasi.

Dokumentasi atau data yang diperoleh dari penelitian ini, diantaranya:

- a. Profil SMK Negeri 1 Kalasan
- b. Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan
- c. Perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, jadwal pelajaran, kalender akademik SMK Negeri 1 Kalasan)
- d. Dokumentasi proses pelaksanaan pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan
- e. Dokumentasi hasil karya peserta didik dalam proses pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan
- f. Hasil penilaian pembelajaran *teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan.

KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA

a. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan.

1. Kapan SMK Negeri 1 Kalasan didirikan?
2. Apa visi dan misi SMK Negeri 1 Kalasan?
3. Apa tujuan SMK Negeri 1 Kalasan?
4. *Brand* apa saja yang dimiliki SMK Negeri 1 Kalasan?
5. Apa saja yang *icon* sekolah yang dicanangkan saat ini?
6. Apakah SMK Negeri 1 memiliki kerjasama dengan luar negeri? Mana saja dan bekerja sama dibidang apa?
7. Apakah SMK Negeri memiliki sekolah aliansi yang mendampingi dalam hal kurikulum dan bahan ajar?
8. Struktur organisasi apa yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan?
9. Bagaimana sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Kalasan?
10. Kurikulum apa yang digunakan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan?
11. Apakah ada hambatan dalam menerapkan pembelajaran *teaching factory*? jika ada apa hambatannya?
12. Bagaimana kesesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dengan materi yang diajarkan?
13. Bagaimana efisiensi metode pembelajaran yang diterapkan?
14. Bagaimana relevansi model pembelajaran *teaching factory* dengan kompetensi?
15. Bagaimana kesiapan sekolah saat menerpkan model pembelajaran *teaching factory*?

b. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan

1. Kurikulum apa yang digunakan di Jurusan Kriya Kayu?
2. Bagaimana silabus yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu?
3. Bagaimana RPP yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu?
4. Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran?
5. Strategi pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
6. Apakah ada hambatan dalam proses pembelajaran *teaching factory*? jika ada apa hambatannya?
7. Bagaimana kesesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dengan materi yang diajarkan?
8. Bagaimana efisiensi metode pembelajaran yang diterapkan?
9. Faktor apa yang mempengaruhi kesesuaian pembelajaran TEFA dengan jurusan?
10. Apa saja isi materi yang diajarkan ke peserta didik dalam pembelajaran desain produk menggunakan aplikasi *sketchup*?
11. Apakah di Jurusan Kriya Kayu menerapkan pembelajaran *teaching factory* dengan sistem *full* blok?
12. Bagaimana kesiapan guru dalam menghadapi TEFA?
13. Berapa jumlah siswa di Jurusan Kriya Kayu?
14. Peserta didik saat PKL dibagi menjadi berapa kelompok? Dan PKL di Industri mana saja?
15. Bagaimana standar dan prosedur yang berlaku di Jurusan Kriya Kayu?
16. Apakah standar dan prosedur yang berlaku di SMK sudah sesuai dengan DUDI?
17. Bagaimana analisis SWOT di Jurusan Kriya Kayu?
18. Bagaimana standar produk di SMK?
19. Apakah standar produk di Jurusan Kayu sudah sesuai dengan Industri

20. Bagaimana syarat dan langkah agar sekolah bisa menerapkan pembelajaran *teaching factory*?

c. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Wakil Manajemen Mutu atau Pengembang Sekolah SMK Negeri 1 Kalasan

1. Kurikulum apa yang diterapkan di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan?
2. Bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran *teaching factory*?
3. Bagaimana konsep pembelajaran *teaching factory*?
4. Bagaimana tujuan pembelajaran *teaching factory*?
5. Bagaimana faktor yang mempengaruhi kesesuaian program keahlian SMK Jurusan Kriya Kayu pembelajaran *teaching factory*?
6. Bagaimana hambatan dalam pembelajaran *teaching factory*?
7. Bagaimana efisiensi metode pembelajaran *teaching factory*?
8. Bagaimana isi materi pembelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran *teaching factory* yang dicapai?
9. Bagaimana standar dan prosedur yang berlaku di SMK?
10. Apakah standar dan prosedur yang berlaku di SMK sudah sesuai dengan DUDI?
11. Bagaimana analisis SWOT di Jurusan Kriya Kayu?
12. Bagaimana standar produk di SMK?
13. Apakah standar produk di Jurusan Kayu sudah sesuai dengan Industri
14. Bagaimana syarat dan langkah agar sekolah bisa menerapkan pembelajaran *teaching factory*?



**KURIKULUM
(BERBASIS INDUSTRI)
SMK NEGERI 1 KALASAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

BIDANG KEAHLIAN : SENI DAN INDUSTRI KREATIF
PROGRAM KEAHLIAN : DESAIN DAN PRODUK KREATIF
KRIYA
KOMPETENSI KEAHLIAN : KRIYA KREATIF KAYU DAN
ROTAN

SMK NEGERI 1 KALASAN

Alamat : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan
Sleman, Yogyakarta

**DINAS PENDIDIKAN , PEMUDA DAN
OLAHRAGA**

DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

2017



BAB I

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan tersusunnya Kurikulum pada tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah dengan mengacu kepada Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SMK Negeri 1 Kalasan dalam menyusun Kurikulum yang akan digunakan sebagai Kurikulum operasional berdasarkan Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, dan Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang disiapkan oleh Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang ditetapkan melalui Permendikbud Nomor 61 Tahun 2014 tentang Pedoman Pengembangan KTSP, disamping itu juga bimbingan teknis dari Direktorat Pembinaan SMK melalui berbagai strategi dan pendekatan, sehingga SMK Negeri 1 Kalasan mampu menyiapkan Kurikulum sebagaimana yang diharapkan.

A. Latar Belakang

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah atau karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik. Oleh sebab itu Kurikulum disusun

oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Pengembangan Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar Nasional Pendidikan terdiri atas standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan. Dua dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan Kurikulum serta di dasarkan atas analisis konteks SMK Negeri 1 Kalasan sebagaimana terlampir.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan Kurikulum pada Kurikulum jenjang pendidikan dasar dan menengah disusun oleh satuan pendidikan dengan mengacu kepada Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, serta berpedoman pada panduan pengembangan KTSP yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain dari itu, penyusunan Kurikulum juga harus mengikuti ketentuan lain yang menyangkut Kurikulum dalam keputusan Permendikbud Nomor 61 Tahun 2014 tentang Pedoman Pengembangan KTSP, serta mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa serta nilai-nilai kewirausahaan dan pendidikan lingkungan hidup sebagai satu kesatuan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Nilai-nilai tersebut melingkupi dan terintegrasi dalam kegiatan pendidikan sebagai budaya sekolah.

B. Karakteristik Kurikulum

Adapun pengembangan kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan memuat pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan melalui KI-KD dengan menempatkan sekolah dan masyarakat sebagai sumber belajar. Adapun

pengembangan tersebut adalah :

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
2. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
3. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
4. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
5. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
6. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
7. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (*organisasi horizontal dan vertikal*).

C. Landasan Penyusunan Kurikulum

1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai kurikulum, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya tidak ada satupun filosofi pendidikan yang dapat digunakan secara spesifik untuk pengembangan kurikulum yang dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum 2013 dikembangkan menggunakan filosofi sebagai berikut.

- a. Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan masa depan selalu menjadi kepedulian kurikulum, hal ini mengandung makna bahwa kurikulum adalah rancangan pendidikan untuk mempersiapkan kehidupan generasi muda bangsa. Dengan demikian, tugas mempersiapkan generasi muda bangsa menjadi tugas utama suatu kurikulum. Untuk mempersiapkan kehidupan masa kini dan masa depan peserta didik, Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini.
- b. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk dipelajari peserta didik. Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari

dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. Selain mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan cemerlang dalam akademik, Kurikulum 2013 memposisikan keunggulan budaya tersebut dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini.

- c. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecemerlangan akademik melalui pendidikan disiplin ilmu. Filosofi ini menentukan bahwa isi kurikulum adalah disiplin ilmu dan pembelajaran adalah pembelajaran disiplin ilmu (*essentialism*). Filosofi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kecemerlangan akademik.
- d. Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik (*experimentalism and social reconstructivism*). Dengan filosofi ini, Kurikulum 2013 bermaksud untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi kemampuan dalam berpikir reflektif bagi penyelesaian masalah sosial di masyarakat, dan untuk membangun kehidupan masyarakat demokratis yang lebih baik.

Dengan demikian, Kurikulum 2013 menggunakan filosofi sebagaimana di atas dalam mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat, bangsa dan umat manusia.

2. Landasan Sosiologis

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar adanya kebutuhan akan perubahan rancangan dan proses pendidikan dalam rangka memenuhi dinamika kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana termaktub dalam tujuan pendidikan nasional. Dewasa ini perkembangan pendidikan di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Perubahan ini dimungkinkan karena berkembangnya tuntutan baru dalam masyarakat, dunia kerja, dan dunia ilmu pengetahuan yang berimplikasi pada tuntutan perubahan kurikulum secara terus menerus. Hal itu dimaksudkan agar pendidikan selalu dapat menjawab tuntutan perubahan sesuai dengan jamannya. Dengan demikian keluaran pendidikan akan mampu memberikan kontribusi secara optimal dalam upaya membangun masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*).

3. Landasan Psikopedagogis

Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan perwujudan konsepsi pendidikan yang bersumbu pada perkembangan peserta didik beserta konteks kehidupannya sebagaimana dimaknai dalam konsepsi pedagogik transformatif. Konsepsi ini menuntut bahwa kurikulum harus didudukkan sebagai wahana pendewasaan peserta didik sesuai dengan perkembangan psikologisnya dan mendapatkan perlakuan pedagogis sesuai dengan konteks lingkungan dan jamannya. Kebutuhan ini terutama menjadi prioritas dalam merancang kurikulum untuk jenjang pendidikan menengah khususnya SMK. Oleh karena itu implementasi pendidikan di SMK yang selama ini lebih menekankan pada pengetahuan, perlu dikembangkan menjadi kurikulum yang menekankan pada proses pembangunan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kejuruan peserta didik melalui berbagai pendekatan yang mencerdaskan, mendidik dan memandirikan. Penguasaan substansi mata pelajaran tidak lagi ditekankan pada pemahaman konsep yang steril dari kehidupan masyarakat melainkan pembangunan pengetahuan melalui pembelajaran otentik. Dengan demikian kurikulum dan

pembelajaran selain mencerminkan muatan pengetahuan sebagai bagian dari peradaban manusia, juga mewujudkan proses pembudayaan peserta didik sepanjang hayat.

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*).

4. Landasan Teoritis

Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru (*taught curriculum*) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2) pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned-curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

5. Landasan Yuridis

Landasan yuridis Kurikulum 2013 adalah:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

- c. Undang-undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional; dan
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- f. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah memuat tentang Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti. Sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu
- g. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- h. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- i. Undang – Undang No 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana
- j. Peraturan Gubernur DIY No. 54 Tahun 2011 tentang Etika Berlalu Lintas
- k. Peraturan Gubernur DIY Nomor 66 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Berbasis Budaya
- l. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 63 Tahun 2014 Tentang Ektrakurikuler Pramuka
- m. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup.

C. Tujuan Pengembangan Kurikulum

Pengembangan Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan mengacu pada standar nasional pendidikan yang ditindaklanjuti melalui analisis konteks yang diantaranya mengidentifikasi Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, Standar

Pengelolaan, Standar Proses, dan Standar Penilaian Pendidikan, menganalisis kondisi yang ada di satuan pendidikan yang meliputi peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana prasarana, biaya, dan program-program, serta menganalisis peluang dan tantangan yang ada di masyarakat dan lingkungan sekitar misalnya komite sekolah, dewan pendidikan, dinas pendidikan, asosiasi profesi, dunia industri dan dunia kerja, sumber daya alam dan sosial budaya. Sehingga berdasarkan hasil analisis konteks tersebut diatas (hasil analisis konteks terlampir) dapat dipergunakan :

1. Sebagai acuan dan pedoman bagi Sekolah (Pendidik dan Tenaga Kependidikan) dalam rangka penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran yang bermutu, terukur, berkesinambungan, dan dapat dipertanggung jawabkan.
2. Sebagai acuan dan pedoman bagi Stakeholders (pemangku kepentingan) dalam rangka ikut serta memberikan partisipasi maupun pengendalian/control untuk terwujudnya satuan pendidikan yang sehat, bermutu, dan memenuhi harapan masyarakat.

D. Prinsip Pengembangan Kurikulum

Kurikulum dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi Dinas Pendidikan atau Kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota (untuk pendidikan dasar) dan Provinsi (untuk pendidikan menengah). Pengembangan Kurikulum mengacu pada SI dan SKL dan berpedoman pada panduan penyusunan Kurikulum yang disusun oleh BSNP, serta memperhatikan pertimbangan Komite Sekolah. Penyusunan Kurikulum untuk SMK ini dikoordinasi dan disupervisi oleh Dinas Pendidikan Provinsi dan berpedoman pada SI dan SKL serta panduan penyusunan Kurikulum yang disusun oleh BSNP.

1. Adapun Prinsip pengembangan Kurikulum adalah:
 - a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya pada masa kini dan yang akan datang.

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan pada masa kini dan yang akan datang. Memiliki posisi sentral berarti bahwa kegiatan pembelajaran harus berpusat pada peserta didik.

b. Belajar sepanjang hayat

Kurikulum diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan kemampuan peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

c. Menyeluruh dan berkesinambungan

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antarmata pendidikan.

BAB II

TUJUAN, VISI DAN MISI

A. Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indoensia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

B. Tujuan Pendidikan Menengah Kejuruan

Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

C. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Kalasan

Visi

Terwujudnya sekolah unggul dengan tamatan yang taqwa, berkarakter, cerdas, terampil, produktif berwawasan lingkungan dan budaya.

Misi

1. Mendidik siswa menjadi tamatan yang bertaqwa, berkarakterr berwawasan lingkungan dan budaya
2. Mendidik siswa menjadi tamatan yang cerdas dan kompeten, berwawasan lingkungan.
3. Membentuk siswa menjadi tamatan yang terampil dan produktif, mempunyai etos kerja siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berwawasan lingkungan
4. Menyiapkan tamatan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

5. Melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya

D. Tujuan SMK Negeri 1 Kalasan

Meningkatkan kualitas tamatan guna mempersiapkan diri untuk menghadapi era global sehingga mampu bersaing dengan tenaga kerja asing yang mengacu pada Visi dan Misi SMK Negeri 1 Kalasan, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Mewujudkan tamatan yang bertaqwa, berkarakter, berwawasan lingkungan dan budaya.
2. Mewujudkan tamatan yang cerdas dan kompeten, berwawasan lingkungan.
3. Mewujudkan tamatan yang terampil dan produktif mempunyai etos kerja, siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berwawasan lingkungan.
4. Mendidik siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
5. Menumbuhkan semangat siswa untuk dapat melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya.
6. Melaksanakan pembelajaran tuntas dan berbasis kompetensi yang berwawasan lingkungan.
7. Melaksanakan pembelajaran berbasis TIK .
8. Meningkatkan kompetensi guru dan karyawan yang berwawasan lingkungan.
9. Menyiapkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang berwawasan lingkungan.
10. Menerapkan ISO 9001:2008.
11. Menggali dana untuk pengembangan sekolah.
12. Menjalin partnership dengan sekolah, institusi, dan industri yang ada di dalam dan luar negeri.
13. Menciptakan sekolah yang berwawasan lingkungan.

E. Visi dan Misi Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan

Visi

Terwujudnya sekolah unggul dengan tamatan yang taqwa, berkarakter, cerdas, terampil, produktif berwawasan lingkungan dan budaya di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.

Misi

1. Mendidik siswa menjadi tamatan yang bertaqwa, berkarakter, berwawasan lingkungan dan budaya di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
2. Mendidik siswa menjadi tamatan yang cerdas dan kompeten berwawasan lingkungan di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
3. Membentuk siswa menjadi tamatan yang terampil dan produktif, mempunyai etos kerja siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berwawasan lingkungan di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
4. Menyiapkan tamatan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi
5. Melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya.

F. Tujuan Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan bertujuan untuk:

1. Mewujudkan tamatan yang bertaqwa, berkarakter yang berwawasan lingkungan dan budaya.
2. Mewujudkan tamatan yang cerdas dan kompeten berwawasan lingkungan di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
3. Mendidik siswa menjadi tamatan yang terampil dan produktif mempunyai etos kerja, siap memasuki dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berwawasan lingkungan di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.

4. Mendidik siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
5. Menumbuhkan semangat siswa untuk dapat melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni dan budaya di bidang Kriya Kreatif Kayu dan Rotan.
6. Melaksanakan pembelajaran tuntas dan berbasis kompetensi.
7. Melaksanakan pembelajaran berbasis TIK .
8. Meningkatkan kompetensi guru dan karyawan yang berwawasan lingkungan
9. Menyiapkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang berwawasan lingkungan.
10. Menerapkan ISO 9001:2008.
11. Menggali dana untuk pengembangan sekolah.
12. Menjalinkan partnership dengan sekolah, institusi, dan industri yang ada di dalam dan luar negeri.
13. Menciptakan sekolah yang berwawasan lingkungan.

BAB III

STRUKTUR DAN MUATAN KURIKULUM

Kompetensi Dasar dibutuhkan untuk mendukung pencapaian kompetensi lulusan melalui Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar diorganisir ke dalam berbagai mata pelajaran yang berfungsi sebagai sumber kompetensi. Mata pelajaran yang dipergunakan sebagai sumber kompetensi tersebut harus mengacu pada ketentuan yang tercantum pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, serta Struktur Kurikulum 2013, terdiri atas Kelompok Mata pelajaran Wajib dan Mata pelajaran Pilihan. Mata pelajaran wajib mencakup 9 (sembilan) mata pelajaran dengan beban belajar 25 jam per minggu. Struktur Kurikulum 2013 diterapkan pada kelas XI dan XII. Struktur Kurikulum 2013 yang disempurnakan diterapkan pada kelas X yang terdiri atas Kelompok Mata pelajaran Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan dan Muatan Peminatan Kejuruan. Mata pelajaran Muatan Nasional dan Kewilayahan mencakup 9 (sembilan) mata pelajaran dengan beban belajar 26 jam per minggu. Kurikulum ini menerapkan prinsip bahwa peserta didik merupakan subjek dalam belajar yang memiliki hak untuk memilih mata pelajaran sesuai dengan minatnya. Mata pelajaran pilihan memberi corak kepada fungsi satuan pendidikan, dan didalamnya terdapat pilihan sesuai dengan minat peserta didik.

A. Struktur Kurikulum SMK

Struktur Kurikulum merupakan substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama 3 (tiga) tahun yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) untuk semua mata pelajaran.

Struktur Kurikulum 2013 pada kelas XI dan XII sesuai paket Keahlian yang dikembangkan oleh satuan pendidikan, terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A, mata pelajaran umum kelompok B, dan mata pelajaran peminatan keahlian kelompok C. Mata pelajaran peminatan Keahlian kelompok C

dikelompokkan atas mata pelajaran Dasar Bidang Keahlian (kelompok C1), mata pelajaran Dasar Program Keahlian (kelompok C2), dan mata pelajaran Paket Keahlian (kelompok C3).

Struktur Kurikulum 2013 yang di sempurnakan diterapkan pada kelas X dengan paket Keahlian yang dikembangkan oleh satuan pendidikan, terdiri atas mata pelajaran Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan mata pelajaran Muatan Peminatan Kejuruan. Mata pelajaran Muatan Peminatan Kejuruan dikelompokkan atas mata pelajaran Dasar Bidang Keahlian (kelompok C1), mata pelajaran Dasar Program Keahlian (kelompok C2), dan mata pelajaran Kompetensi Keahlian (kelompok C3).

Struktur Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan terdiri atas Struktur Kurikulum 2013 yang diterapkan pada kelas XI dan XII dengan beban mengajar 48 jam perminggu, serta Struktur Kurikulum 2013 yang disempurnakan yang diterapkan pada kelas X dengan beban belajar 46 jam per minggu, dengan jam tambahan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa yang termasuk dalam muatan lokal 2 jam perminggu sesuai dengan keputusan Gubernur DI Yogyakarta no. 64 tahun 2013 bahwa Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib.

1. Standar Kompetensi Lulusan SMK

Standar Kompetensi Lulusan terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan.

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan kualifikasi kemampuan sesuai ketentuan pada lampiran Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016.

Lulusan SMK Negeri 1 Kalasan diharapkan memiliki Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan sebagai berikut:

a. Dimensi Sikap

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:

1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME,
2. berakarakter, jujur, dan peduli,
3. bertanggungjawab,
4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan
5. sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.

b. Dimensi Pengetahuan

Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan:

1. ilmu pengetahuan,
2. teknologi,
3. seni,
4. budaya, dan
5. humaniora.

Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional.

c. Dimensi Keterampilan

Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak:

1. kreatif,
2. produktif,
3. kritis,
4. mandiri,
5. kolaboratif, dan
6. komunikatif

Melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri

2. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti memuat tentang tingkatan kompetensi yang merupakan kriteria capaian kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan, sesuai ketentuan pada lampiran Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013.

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

- Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan;
- Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel : Kompetensi Inti Sekolah Menengah Kejuruan

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai),	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran,	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran,

santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah

dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
--	--	--

3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

- a. kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
- b. kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
- c. kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
- d. kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Pengelompokan kompetensi inti dan kompetensi dasar seperti tersebut di atas berdasarkan permendikbud no 24 tahun 2016 adalah sebagai berikut.

Kompetensi Dasar : Desain Produk

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Kriya Kreatif Kayu dan Rotan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.	4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Kriya Kreatif Kayu dan Rotan . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
3.1. Memahami ruang lingkup desain produk	3.1 Merumuskan ruang lingkup desain produk	10

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
3.2. Memahami sejarah perkembangan desain	3.2 Mempresentasikan hasil pembelajaran sejarah perkembangan desain	20
3.3. Menganalisis gaya desain	3.3 Mempresentasikan hasil gaya desain	18
3.4. Menerapkan prosedur desain/ <i>design frame work</i>	3.4 Membiasakan penerapan prosedur desain produk/ <i>design product frame work</i>	20
3.5. Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kayu	3.5 Membuat desain produk dalam bidang kriya kayu	20
3.6. Menerapkan desain produk dalam bidang kriya tekstil	3.6 Membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil	36
3.7. Menerapkan desain produk dalam bidang kriya logam	3.7 Membuat desain produk dalam bidang kriya logam	36
3.8. Menerapkan desain produk dalam bidang kriya keramik	3.8 Membuat desain produk dalam bidang kriya keramik	20
3.9. Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kulit	3.9 Membuat desain produk dalam bidang kriya kulit	36

Struktur Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan

Adapun Struktur Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan pada Kompetensi Peminatan sesuai dengan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Nomor : 130/D/KEP/KR/2017 tanggal 10 Februari 2017 diberlakukan mulai tahun pelajaran 2017/2018 kelas X serta Nomor 1464/D3.3/KEP/KP/2014 Tanggal : 16 Juni 2014 diberlakukan pada kelas XI, XII adalah sebagai berikut :

STRUKTUR KURIKULUM EDISI REVISI SMK NEGERI 1 KALASAN

Mata Pelajaran SMK Kompetensi Keahlian : Kriya Kreatif Kayu dan Rotan

MATA PELAJARAN		Kelas					
		X		XI		XII	
Muatan Nasional		Sem. 1	Sem. 2	Sem. 1	Sem. 2	Sem. 1	Sem. 2
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	3	3	3	3
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	3	3				
6	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya	3	3	3	3	4	4
Muatan Kewilayahan							
7	Seni Budaya	3	3				
8	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	2	2	2	2		
9	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
Muatan Peminatan Kejuruan							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
10	Simulasi dan Komunikasi digital	3	3				
11	Tinjauan Seni	2	2				
12	Dasar Dasar Kreativitas	2	2				
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Dasar Dasar Desain Kriya	4	4				
14	Desain Produk	5	5				
15	Gambar	6	6				
C3. Kompetensi Keahlian							
16	Teknik Kerja Bangku			6	6	7	7
17	Teknik Kerja Mesin			7	7	7	7
18	Teknik Kerja Ukir			7	7	7	7

19	Kerja Finishing			4	4	4	4
20	Produk Kreatif dan Kewirausahaan			5	5	5	5
	Pengembangan Diri	*2)	*2)	*2)	*2)	*2)	*2)
		48	48	48	48	48	48

STRUKTUR KURIKULUM SMK NEGERI 1 KALASAN

Mata Pelajaran SMK Bidang Keahlian : Desain dan Produksi Kriya KAYU

MATA PELAJARAN		Kelas					
		X		XI		XII	
Kelompok A (Wajib)		Sem.1	Sem.2	Sem.1	Sem.2	Sem.1	Sem.2
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
10	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
Kelompok C (Peminatan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
11	Dasar-dasar Desain	2	2	2	2		
12	Pengetahuan Bahan	2	2	2	2		
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Dasar Kekriyaan	7	7				
14	Desain Produk	10	10				
1	Simulasi Digital	3	3				

5							
C3. Paket Keahlian							
1 6	Penyiapan Bahan Produksi Kriya Kayu			2	2		
1 7	Pembuatan Produk dengan Teknik Ukir			5	5	5	5
1 8	Pembuatan Produk dengan Teknik Kerja Bangku dan Mesin			4	4	5	5
1 9	Pembuatan Produk dengan Teknik Bubut			3	3	5	5
2 0	Pembuatan Produk dengan Teknik Sekrol			3	3	4	4
2 1	Pekerjaan Finishing Kriya Kayu			3	3	5	5
		50	50	50	50	50	50

B. Muatan Kurikulum

1. Mata Pelajaran

Kelompok mata pelajaran pada kurikulum 2013 edisi revisi dilaksanakan pada kelas X yang terdiri atas tiga kelompok antara lain :

a. Muatan Nasional

- 1) Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
- 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- 3) Bahasa Indonesia
- 4) Matematika
- 5) Sejarah Indonesia
- 6) Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya

b. Muatan Kewilayahan

- 1) Seni Budaya
- 2) Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan
- 3) Bahasa Jawa

c. Muatan Peminatan Kejuruan

1) C1 Dasar Bidang Keahlian

- a) Simulasi dan Komunikasi Digital
- b) Tinjauan Seni
- c) Dasar Dasar Kreatifitas

2) C2 Dasar Program Keahlian

- a) Dasar Dasar Desain Kriya
- b) Desain Produk
- c) Gambar

3) Kelompok C3 Paket Keahlian

- a) Teknik Kerja Bangku
- b) Teknik Kerja Mesin
- c) Teknik Kerja Ukir
- d) Kerja Finishing
- e) Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Kelompok mata pelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan pada kelas XI dan XII yang terdiri atas tiga kelompok antara lain Kelompok mata pelajaran terdiri atas tiga kelompok antara lain :

Kelompok mata pelajaran terdiri atas tiga kelompok antara lain

a. Kelompok A (Wajib)

- 1) Pendidikan Agama dan Budi Pekerti Pendidikan Kewarganegaraan
- 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- 3) Bahasa Indonesia
- 4) Matematika
- 5) Sejarah Indonesia

b. Kelompok B (Wajib)

- 1) Seni Budaya
- 2) Prakarya dan Kewirausahaan
- 3) Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan
- 4) Bahasa Jawa

c. Kelompok C (Pemintan)**1) Kelompok C1 Dasar Bidang Keahlian**

- a) Dasar-dasar Desain
- b) Pengetahuan Bahan

2) Kelompok C2 Dasar Program Keahlian

- a) Dasar Kekriyaan
- b) Desain Produk
- c) Simulasi Digital

3) Kelompok C3 Paket Keahlian

- a) Penyiapan Bahan Produksi Kriya Kayu
- b) Pembuatan Produk dengan Teknik Ukir
- c) Pembuatan Produk dengan Teknik Kerja Bangku dan Mesin
- d) Pembuatan Produk dengan Teknik Bubut
- e) Pembuatan Produk dengan Teknik Sekrol
- f) Pekerjaan Finishing Kriya Kayu

2. Muatan Lokal

Muatan Lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada serta bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai

dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional.

Sesuai dengan keputusan Gubernur DI Yogyakarta no. 64 tahun 2013. bahwa Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib.

3. Bimbingan Konseling

Berdasarkan Permendikbud Nomor: 111 tahun 2014 tentang Bimbingan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Layanan Bimbingan Konseling memiliki tujuan membantu konseli mencapai perkembangan optimal dan kemandirian secara utuh dalam aspek pribadi, belajar, sosial dan karir.

Pelaksanaan bimbingan konseling dilaksanakan dengan berbagai layanan baik yang terjadwal di dalam kelas maupun diluar jam pembelajaran. Komponen Layanan bimbingan konseling diantara : Layanan dasar, responsif, layanan peminatan dan perencanaan individual serta layanan dukungan system.

Bidang layanan bimbingan konseling mencakup bidang layanan pribadi, bidang layanan belajar, bidang layanan sosial dan bidang layanan karir. Komponen layanan tersebut diatas dituangkan ke dalam program tahunan dan program semester dengan mempertimbangkan komposisi dan proporsi alokasi waktu layanan baik di dalam kelas maupun layanan diluar kelas. Adapun fungsi layanan tersebut diantaranya : pemahaman, pengentasan, pengembangan, pencegahan, penyaluran dan pemeliharaan dengan prinsip atau asas : Sukarela, kerahasiaan, keterbukaan, kemandirian, kedinamisan dll.

4. Ekstrakurikuler

Berdasarkan Permendikbud No. 63 Tahun 2014. Kegiatan Ekstrakurikuler merupakan kegiatan Pengembangan Diri yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat. Kegiatan Pengembangan Diri dapat

dilakukan dalam bentuk Bimbingan Konseling dan kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan Peserta Didik di luar jam belajar kurikulum standar.

Kegiatan ekstrakurikuler dibedakan menjadi dua, yaitu ekstrakurikuler wajib dan pilihan. Kegiatan Ekstrakurikuler wajib adalah kegiatan yang wajib diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh peserta didik, dalam kurikulum 2013 berupa kegiatan Kepramukaan. Kegiatan ekstrakurikuler pilihan adalah kegiatan yang dapat dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan dapat diikuti oleh peserta didik sesuai pilihan bakat dan minatnya masing-masing. Kegiatan Ekstrakurikuler dilaksanakan sesuai program dan strategi pelaksanaan masing masing kegiatan dengan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran yang ada. Adapun kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut :

- a. Pramuka
- b. Pecinta Alam
- c. Musik
- d. PMR
- e. Basket
- f. Karya Ilmiah Remaja
- g. Baca Al Qur'an (Iqro')
- h. Bela diri

5. Pengaturan Beban Belajar

Berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 maka pengaturan beban belajar di SMK Negeri 1 Kalasan

- a. Beban belajar diatur dalam Sistem Paket.

Pengaturan beban belajar di SMK Negeri 1 Kalasan menggunakan sistem paket, dimana jumlah jam pembelajaran pada setiap mata pelajaran dialokasikan pada struktur kurikulum. Dari struktur kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan didapat jumlah jam pembelajaran 48 jam pembelajaran untuk kelas X dan 50 jam

pembelajaran untuk kelas XI dan XII dengan durasi setiap satu jam pembelajaran adalah 45 menit dengan beban belajar dalam satu tahun pelajaran paling sedikit 36 minggu dan paling banyak 40 minggu.

Alokasi waktu untuk mata pelajaran peminatan dibagi tiga yaitu kegiatan tatap muka, praktik di sekolah yang setara dengan dua kali kegiatan tatap muka, dan praktik kerja lapangan di industri yang setara dengan empat kali kegiatan tatap muka. Pada struktur kurikulum belum terlihat antara kegiatan tatap muka, praktik di sekolah, kegiatan praktik industri, untuk mengatur beban belajarnya terdapat di alokasi waktu pada silabus. Praktik Industri dilaksanakan pada kelas XI semester 2 dengan alokasi waktu untuk praktik industri adalah tiga bulan dengan sistem blok.

Selain tatap muka, beban belajar yang harus diikuti peserta didik adalah penugasan terstruktur (PT) dan kegiatan mandiri tidak terstruktur (KMTT). Penugasan terstruktur diantaranya pekerjaan rumah (PR), penyusunan program kegiatan dan laporan pelaksanaan kegiatan.

Penugasan mandiri tidak terstruktur terdiri dari tugas-tugas individu atau kelompok yang disesuaikan dengan potensi, minat, dan bakat peserta didik.

Beban belajar penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri, maksimal 60% untuk SMK dari waktu kegiatan tatap muka mata pelajaran yang bersangkutan.

b. Beban Belajar Tambahan

Satuan pendidikan boleh menambah beban belajar berdasarkan pertimbangan kebutuhan belajar peserta didik dan/atau kebutuhan akademik, sosial, budaya, dan faktor lain yang dianggap penting oleh satuan pendidikan dan/atau daerah, atas beban pemerintah daerah atau satuan pendidikan yang menetapkannya.

6. Praktek Kerja Lapangan

Berdasarkan Permendikbud Nomor 60 Tahun 2014. Praktik Kerja Lapangan SMK Negeri 1 Kalasan merupakan kegiatan pembelajaran yang

dilaksanakan di Dunia Usaha/Dunia Industri baik yang terprogram oleh Satuan Pendidikan maupun yang diprogramkan oleh Program Keahlian.

Program Praktik Kerja Lapangan yang diprogramkan oleh Satuan Pendidikan dilaksanakan pada kelas XI Semester dua selama tiga bulan mulai bulan Januari sampai dengan bulan April.

Adapun tujuan dilaksanakan Praktik Kerja Industri adalah : Mengaktualisasikan model penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda (PSG), Memberikan pengalaman kerja langsung (real) kepada peserta didik dalam rangka menanamkan (internalize) iklim kerja positif yang berorientasi pada peduli mutu proses dan hasil kerja, Memberikan bekal etos kerja yang tinggi bagi peserta didik untuk memasuki dunia kerja dalam menghadapi tuntutan pasar kerja global.

Pada saat Praktek Kerja Lapangan, siswa di bekali dengan modul / tugas dari guru mata pelajaran kelompok A, B dan format penilaian sikap maupun kompetensi serta format laporan portofolio selama melaksanakan kegiatan Prakerin. Penilaian Praktek Kerja Lapangan dilakukan oleh guru mata pelajaran dan Instruktur di Industri.

7. Kurikulum Berbasis Keunggulan Lokal dan Global Keunggulan Lokal dan Global

Potensi unggulan daerah dan atau internasional dalam bentuk sumberdaya alam dan sosial budaya (seni, produk, jasa, kerajinan, bahasa, teknologi dan lain-lain).

Berdasarkan hasil analisis potensi Daerah Istimera Yogyakarta, sebagai ciri keunggulan lokal di bidang Kriya Kayu adalah ***benda seni dan mebeler***. Implementasi dari pendidikan yang berbasis keunggulan lokal tersebut terintegrasi pada kelompok mata pelajaran paket keahlian, penjabaran tertuang pada Silabus dan RPP.

8. Pendidikan Ekonomi Kreatif, Budaya dan Karakter Bangsa, serta Pendidikan Lingkungan Hidup

Pada prinsipnya, pengembangan pendidikan ekonomi kreatif, budaya dan karakter bangsa serta pendidikan lingkungan hidup tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya sekolah. Guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan ekonomi kreatif, budaya dan karakter bangsa, serta pendidikan lingkungan hidup ke dalam KTSP, silabus dan RPP yang sudah ada. Sesuai dengan Peraturan Gubernur DIY Nomor 66 Tahun 2013 dan UU No. 23 tahun 1997.

9. Pendidikan Berwawasan Gender

Dalam rangka membangun pendidikan berwawasan gender, sekolah mengambil peran yang cukup penting. Budaya sekolah yang responsive gender adalah keseluruhan pengalaman psikologis warga sekolah baik social emosional maupun intelektual yang diserap oleh mereka selama berada dalam lingkungan sekolah yang mencerminkan kesetaraan dan keadilan gender. Budaya sekolah perlu dikelola dengan baik dengan menjamin bahwa tujuan dan sasaran sekolah tercapai dengan baik. Budaya sekolah dapat diartikan sebagai pembiasaan yang mengikat antara komponen yang ada sehingga terjadi interaksi satu sama lain, kualitas sekolah dapat dibangun melalui strategi utama yaitu strategi dimensi struktural dan dimensi budaya.

Dalam pelaksanaannya pengarus utamaan gender diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, penanaman budaya kepada peserta didik dan dalam kegiatan sekolah yang lainnya.

10. Pendidikan Mitigasi Bencana

Berdasarkan UU RI No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, maka Dinas Dikpora DIY mengamanatkan satuan pendidikan untuk menciptakan sekolah yang mampu memiliki wawasan tentang mitigasi bencana di Indonesia. Sekolah diharapkan mampu memunculkan masyarakat yang peduli terhadap

lingkungan serta tanggap bencana melalui pendidikan di sekolah dengan memaksimalkan perilaku kehidupan di lingkungan masyarakat. Semua komponen sekolah meliputi para guru, karyawan, siswa, komite, alumni berperan aktif melakukan pengelolaan lingkungan dan mitigasi bencana.

Pelaksanaan pendidikan muatan mitigasi bencana diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, penanaman budaya kepada peserta didik dan dalam kegiatan sekolah yang lainnya.

11. Pendidikan Etika Berlalu Lintas

Sesuai Peraturan Gubernur DIY No. 54 Tahun 2011 tentang Etika Berlalu Lintas pada satuan dengan harapan agar peserta didik dapat memberikan kontribusi pengurangan angka kecelakaan lalu lintas. Sehingga satuan pendidikan perlu membekali para siswa dengan pengetahuan dan etika berlalu lintas ketika menggunakan jalan, serta membangun budaya disiplin dan etika berlalu lintas.

Pendidikan Etika Berlalu Lintas tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya sekolah.

C. Peraturan Akademik

1. Peminatan

Berdasarkan Permendikbud Nomor 64 Tahun 2014 peminatan adalah program kurikuler yang disediakan untuk mengakomodasi pilihan minat, bakat, dan/atau kemampuan peserta didik dengan orientasi pemusatan, perluasan, dan/atau pendalaman mata pelajaran atau muatan kejuruan.

Untuk menentukan Peminatan Bidang Keahlian, program keahlian serta pilihan Paket Keahlian dilakukan saat peserta didik mendaftar pada SMK Negeri 1 Kalasan dilaksanakan mulai tahun ajaran baru melalui Penerimaan Peserta Didik Baru dengan ketentuan baik secara akademik maupun non akademik serta ketentuan khusus sebagai berikut:

Peminatan adalah program kurikuler yang disediakan untuk mengakomodasi pilihan minat, bakat, dan/atau kemampuan peserta didik dengan

orientasi pemusatan, perluasan, dan/atau pendalaman mata pelajaran atau muatan kejuruan.

Untuk menentukan Peminatan Bidang Keahlian, program keahlian serta pilihan Paket Keahlian dilakukan saat peserta didik mendaftar pada SMK Negeri 1 Kalasan dilaksanakan mulai tahun ajaran baru melalui Penerimaan Peserta Didik Baru dengan ketentuan baik secara akademik maupun non akademik serta ketentuan khusus sebagai berikut :

a. Akademik :

Secara akademis ditentukan oleh nilai Ujian Nasional yang terdiri atas Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris dengan bobot penskoran 70 %

b. Non Akademik

Secara Non Akademis bagi calon peserta didik baru berusia setingginya 21 tahun, dan belum menikah serta lulus Tes Bakat dan Tes Kepribadian dengan bobot penskoran masing-masing 15 % .

Adapun syarat khusus yang harus dipenuhi bagi calon peserta didik baru antara lain :

- 1) Tidak Cacat Fisik yang dapat mengganggu proses Pendidikan dan Latihan
- 2) Tidak buta warna

2. Ketuntasan Belajar dan Penilaian

a. Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mencapai ketuntasan ideal (100) sebagaimana dalam permendikbud nomor 23 tahun 2016, dalam penetapan ketuntasan belajar sekolah menetapkan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kompleksitas, daya dukung, dan tingkat kemampuan awal peserta didik (*intake*) dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan hasil analisis yang berbeda dan dapat berubah sewaktu-waktu (satu tahun sekali). Oleh karena itu, maka ditetapkan KKM sebagai berikut:

PENETAPAN KKM

Kurikulum Edisi Revisi Untuk Kelas X

MATA PELAJARAN	Kriteria Ketuntasan Belajar		
	X	XI	XII
A. Muatan Nasional			
1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	75	75	75
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	75	75	75
3. Bahasa Indonesia	75	75	75
4. Matematika	70	70	70
5. Sejarah Indonesia	75		
6. Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya	75	75	75
B. Muatan Kewilayahan			
1. Seni Budaya	75		
2. Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	75	75	
3. Bahasa Jawa	70	70	70
C. Muatan Peminatan Kejuruan			
C1. Dasar Bidang Keahlian			
1. Simulasi dan Komunikasi Digital	75		
2. Tinjauan Seni	75		
3. Dasar Dasar Kreativitas	75		
C2. Dasar Program Keahlian			
1. Dasar Dasar Desain Kriya	75		
2. Desain Produk	75		
3. Gambar	75		
C3. Paket Keahlian			
1. Teknik Kerja Bangku		75	75
2. Teknik Kerja Mesin		75	75
3. Teknik Kerja Ukir		75	75
4. Kerja Finishing		75	75
5. Produk Kreatif dan Kewirausahaan		75	75

PENETAPAN KKM

Kurikulum 2013 Untuk Kelas XI, XII

MATA PELAJARAN	Kriteria Ketuntasan Belajar		
	X	XI	XII
Kelompok A (Wajib)			
1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	75	75	75
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	75	75	75
3. Bahasa Indonesia	75	75	75
4. Matematika	70	70	70
5. Sejarah Indonesia	75	75	75
6. Bahasa Inggris	75	75	75
Kelompok B (Wajib)			
1. Seni Budaya	75	75	75
2. Prakarya dan Kewirausahaan	75	75	75
3. Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	75	75	75
4. Bahasa Jawa	70	70	70
5. Seni Budaya	75	75	75
Kelompok C (Peminatan)			
C1. Dasar Bidang Keahlian			
1. Dasar-dasar Desain	75	75	
2. Pengetahuan Bahan	75	75	
C2. Dasar Program Keahlian			
1. Dasar Kekriyaan	75	75	
2. Desain Produk	75	75	
3. Simulasi Digital	75	75	
C3. Paket Keahlian			
1. Penyiapan Bahan Produksi Kriya Kayu		75	75
2. Pembuatan Produk dengan Teknik Ukir		75	75
3. Pembuatan Produk dengan Teknik Kerja Bangku dan Mesin		75	75
4. Pembuatan Produk dengan Teknik Bubut		75	75
5. Pembuatan Produk dengan Teknik Sekrol		75	75
6. Pekerjaan Finishing Kriya Kayu		75	75

Satuan pendidikan ini menggunakan prinsip *mastery learning* (ketuntasan belajar), ada perlakuan khusus untuk peserta didik yang belum maupun sudah

mencapai ketuntasan. Peserta didik yang belum mencapai KKM harus mengikuti kegiatan remedial, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai KKM mengikuti kegiatan pengayaan

b. Sistem Penilaian

Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian nasional, dan ujian sekolah, Kurikulum 2013 menerapkan penilaian autentik untuk menilai kemajuan belajar peserta didik yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan Permendikbud RI no 23 th 2016 tentang standar penilaian pendidikan, dan petunjuk teknis penilaian dari direktorat pembina SMK maka evaluasi pendidikan dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Dilakukan setiap akhir satu Kompetensi Dasar atau beberapa Kompetensi Dasar
- 2) Bobot penilaian dengan perbandingan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Raport} = ((\text{Nilai hari} \times 50\%) + (\text{Nilai Tengah Sem.} \times 20\%) + (\text{Nilai Akhir Sem/Ulangan Kenaikan Kelas} \times 30\%))/100\%$$

Namun demikian tidak menutup kemungkinan mata pelajaran tertentu menentukan pembobotan tersendiri.

- 3) Sistem evaluasi Standar Penilaian yang dipakai antara lain:

- 1) Pelaku Evaluasi/Penilaian :

- Pendidik
- Satuan Pendidikan
- Pemerintah

- 2) Jenis Evaluasi:
 - a) Ulangan Harian
 - b) Ulangan Tengah Semester
 - c) Ulangan Akhir semester
 - d) Ujian Sekolah
 - e) Ujian Nasional
 - f) Ujian Unit Kompetensi
 - g) Ujian Kompetensi Keahlian

c. Program Remedial (Perbaikan)

- 1) Remedial wajib diikuti oleh peserta didik yang belum mencapai KKM dalam setiap kompetensi dasar dan/atau indikator.
- 2) Kegiatan remedial dilaksanakan di dalam/di luar jam pembelajaran.
- 3) Kegiatan remedial meliputi remedial pembelajaran dan remedial penilaian.
- 4) Penilaian dalam program remedial dapat berupa tes maupun nontes.
- 5) Nilai remedial dapat melampaui KKM.

d. Program Pengayaan

- 1) Pengayaan boleh diikuti oleh peserta didik yang telah mencapai KKM
- 2) dalam setiap kompetensi dasar.
- 3) Kegiatan pengayaan dilaksanakan di dalam/di luar jam pembelajaran.
- 4) Penilaian dalam program pengayaan dapat berupa tes maupun nontes.
- 5) Nilai pengayaan yang lebih tinggi dari nilai sebelumnya dapat digunakan sebagai hasil penilaian

3. Kriteria Kenaikan Kelas dan Kelulusan

a. Kenaikan Kelas

Peserta didik dinyatakan naik kelas apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Menyelesaikan seluruh program pembelajaran dalam dua semester pada tahun pelajaran yang diikuti.

- 2) Kenaikan kelas didasarkan pada penilaian hasil belajar pada semester dua, dengan pertimbangan mata pelajaran yang belum tuntas pada semester satu harus dituntaskan sampai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar harus mengikuti pembelajaran remidi.
- 3) Peserta didik dinyatakan tidak naik kelas, apabila yang bersangkutan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 3 (tiga) mata pelajaran untuk kelompok A maupun Kelompok B pada kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan/atau sikap yang belum tuntas/belum baik pada semester kedua
- 4) Peserta didik dinyatakan tidak naik kelas, apabila yang bersangkutan ada salah satu atau lebih mata pelajaran pada kelompok C (Peminatan) tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau tidak kompeten.
- 5) Peserta didik dinyatakan tidak naik kelas, apabila yang bersangkutan prosentase kehadirannya kurang dari 90%.
- 6) Peserta didik dinyatakan naik kelas, apabila yang bersangkutan predikat Sikap Sosial dan Spiritual minimal baik (B).
- 7) Peserta didik yang dinyatakan tidak naik kelas harus mengulang seluruh pelajaran di tingkat tersebut.
- 8) Peserta didik yang dinyatakan tidak naik kelas ke kelas XI maka peserta didik tersebut di kembalikan ke orang tua dan apabila menghendaki untuk belajar lagi di SMK Negeri 1 Kalasan maka peserta didik tersebut harus mengikuti prosedur penerimaan peserta didik baru.

b. Kelulusan

1. Kriteria Kelulusan

Kelulusan ditentukan dengan mengacu Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 72 ayat (1) menyebutkan bahwa peserta didik dinyatakan lulus dari satuan pendidikan dasar dan menengah apabila:

- 1) Telah menyelesaikan seluruh program pembelajaran;
- 2) Memiliki nilai minimal baik untuk kelompok mata pelajaran selain kelompok mata pelajaran IPTEK;
- 3) Lulus ujian sekolah; dan
- 4) Lulus ujian nasional.
- 5) Diputuskan dan disetujui melalui sidang pleno dewan guru

2. Upaya Sekolah dalam meningkatkan kualitas lulusan

Adapun upaya sekolah untuk meningkatkan kualitas lulusan adalah sebagai berikut :

- a) Pemenuhan kebutuhan sarana prasarana.

Dapat berupa Pemenuhan peralatan IT, Buku pegangan siswa, pegangan guru dan buku penunjang, dll.

- b) Peningkatan layanan pembelajaran

Dapat melalui kegiatan pembelajaran di sekolah, di luar sekolah maupun pembelajaran jarak jauh.

- c) Pengendalian Siswa

Dalam rangka untuk meningkatkan layanan pembelajaran maka perlu adanya kondisi yang nyaman, baik dari segi lingkungan sekolah maupun lingkungan luar sekolah. Upaya untuk pengendalian siswa di lingkungan sekolah berupa peningkatan kedisiplinan siswa, budaya bersih, budaya taqwa dll. Upaya untuk pengendalian siswa di luar sekolah berupa kerja sama kemitraan di wilayah Pokja 05 Kab. Sleman.

Kemitraan Pokja 05 Kab. Sleman mencakup dua program yaitu program peningkatan hasil Ujian Nasional yang dikoordinir oleh Wks. Kurikulum, dan program pengendalian siswa yang di koordinir oleh Wks. Kesiswaan dan Koordinator BK.

d) Peningkatan Sumber Daya Manusia

Peningkatan SDM baik Guru maupun Karyawan di SMK Negeri 1 Kalasan dapat berupa pelatihan, seminar, workshop, magang guru, pendampingan teman sejawat dll.

e) Peningkatan Layanan Bimbingan Konseling/Karier

Dalam rangka untuk melayani para siswa secara keseluruhan baik siswa yang bermasalah dan berkaitan dengan layanan karier siswa khususnya di kelas XII lebih intensif, dengan mengadakan forum khusus yaitu bimbingan jabatan bekerjasama dengan Dinas tenaga kerja dan transmigrasi , Guru BK akan mendampingi secara intensif dan terus menerus dan siap melayani siswa dalam hal penempatan tenaga kerja bekerjasama dengan BKK dan perusahaan – perusahaan yang siap menerima lulusan dari SMK Negeri 1 Kalasan.

3. Program fasiltasi lanjutan studi di perguruan tinggi antara lain:

- a) Memberikan layanan bimbingan belajar
- b) Memberikan layanan informasi tentang perguruan tinggi
- c) Mendatangkan nara sumber dari perguruan tinggi
- d) Bekerjasama dengan perguruan tinggi yang siap menerima lulusan
- e) Memberikan akses kepada siswa untuk berkomunikasi dengan perguruan tinggi

4. Sertifikasi

Adapun sertifikat yang diberikan bagi para siswa yang telah lulus diantaranya :

- a. Ijazah
- b. Sertifikat Uji Kompetensi
- c. Sertifikat Praktik Kerja Industri
- d. Sertifikat Ketrampilan/Pengembangan Diri lainnya (PMR, Paskibraka, Dewan Ambalan, dll.)

BAB V

KALENDER PENDIDIKAN

A. Alokasi Waktu

Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta didik selama satu tahun ajaran. Kalender pendidikan mencakup permulaan tahun ajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif, efektif fakultatif, dan hari libur.

Berikut adalah kalender pendidikan secara rinci.

1. Minggu efektif belajar adalah jumlah minggu kegiatan pembelajaran untuk setiap tahun pelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran efektif pada setiap satuan pendidikan, minimal 36 minggu dan maksimal 40 minggu;
2. Waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pembelajaran setiap minggu meliputi: jumlah jam pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam untuk kegiatan pengembangan diri.
3. Waktu libur adalah waktu yang ditetapkan untuk tidak diadakan kegiatan pembelajaran terjadwal pada sekolah yang berbentuk jeda antar semester, libur akhir tahun ajaran, hari libur keagamaan, hari libur umum termasuk hari-hari besar nasional dan hari libur khusus;
4. Libur jeda semester adalah libur yang diadakan pada akhir proses pembelajaran dalam akhir semester gasal (antara semester satu dan dua, maksimal dua minggu)
5. Libur akhir tahun pelajaran adalah libur yang diadakan setelah proses pembelajaran di akhir tahun pelajaran atau semester genap;
6. Libur umum adalah libur untuk memperingati hari besar nasional dan/atau keagamaan yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan Nasional dan/atau Menteri Agama;
7. Libur Ramadhan adalah libur bulan Ramadhan sesuai dengan ketetapan Menteri Agama;

8. Libur Idul Fitri adalah libur sesudah hari raya Idul Fitri sesuai dengan ketetapan Menteri Agama;
9. Libur khusus adalah libur yang diadakan sehubungan dengan kondisi khusus dan atau ada keperluan lainnya di luar ketentuan libur umum;
10. Porsenitas adalah kegiatan olahraga, seni, dan kreativitas dengan tujuan untuk mengembangkan bakat, kepribadian, prestasi, dan kreativitas peserta didik dalam rangka pengembangan pendidikan seutuhnya;
11. Laporan hasil belajar (LHB) adalah buku yang berisi laporan tingkat kemampuan (kompetensi) yang diperoleh peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
12. Ulangan adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan, melakukan perbaikan pembelajaran, dan menentukan keberhasilan belajar peserta didik;
13. Ujian Nasional adalah proses pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik, untuk menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh Pemerintah;
14. Ujian Sekolah adalah proses pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik oleh satuan pendidikan, sebagai pengakuan atas prestasi belajar.

Alokasi waktu minggu efektif belajar, waktu libur dan kegiatan lainnya tertera pada tabel di bawah ini :

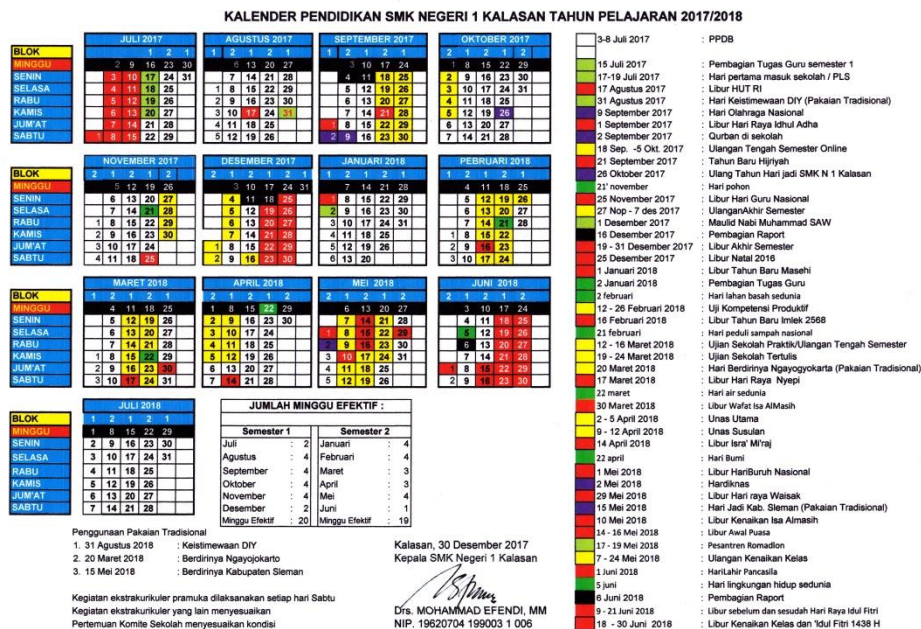
Tabel Alokasi Waktu pada Kalender Pendidikan :

NO.	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1	Minggu efektif belajar	37 Minggu	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran efektif
2	Jeda antar semester	2 Minggu	18 s.d 30 Desember 2017
3	Libur Akhir Tahun Pelajaran	2 s.d 14 Juli 2018	Digunakan untuk kegiatan persiapan administrasi dan PPDB
4	Hari Libur Keagamaan	15, 16 Juli 2018 1 September 2017	Hari Raya Idhul Fitri Hari Besar Idhul Adha

		21 September 2017 1 Desember 2017 25 Desember 2017	Tahun Baru Hijriah Maulid Nabi Muhammad SAW. Hari Natal
5	Hari Libur Umum/Nasional	17 Agustus 2017 25 November 2017 1 Januari 2018 1 Mei 2018 17 Maret 2018 30 Maret 2018	HUT RI Hari Guru Nasional Tahun Baru 2018 Hari Buruh Nasional Hari Raya Nyepi Wafat Isa Almasih
6	Hari Libur Khusus	16 Februari 2018	Imlek
7	Kegiatan Khusus Sekolah	26 Oktober 2017	Hari jadi SMK Negeri 1 Kalasan

B. Kalender Kegiatan Sekolah

Kalender Kegiatan Sekolah digunakan untuk kegiatan yang diprogramkan secara khusus oleh sekolah tanpa mengurangi jumlah minggu efektif belajar dan waktu pembelajaran efektif. Berikut ini kalender akademik SMK Negeri 1 Kalasan:



BAB V

PENUTUP

Demikianlah revisi dan pengembangan Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan telah selesai di laksanakan, dengan harapan segala upaya yang telah kami rancang ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di SMK Negeri 1 Kalasan dan di Indonesia pada umumnya.

Pendidikan sebagai aset bangsa sudah selayaknya mendapat perhatian dan diutamakan oleh semua pihak sebab investasi di bidang ilmu pengetahuan akan membawa kemajuan bangsa di masa yang akan datang.

Semoga dengan selesainya penyusunan kurikulum ini dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik untuk pencerahan anak bangsa.

Tidak lupa kepada semua pihak yang telah membantu selesainya Kurikulum SMK Negeri 1 Kalasan ini, kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan semoga Allah swt. membalas amal baik Bapak/Ibu/Sdr. dengan pahala yang berlipat ganda.

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kalasan
Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Kompetensi Keahlian	: Kompetensi Keahlian pada Program Keahlian Desain dan Produk Kreatif Kriya Kayu
Mata Pelajaran	: Desain Produk
Durasi (Waktu)	: 180 JP
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Memahami konsep desain produk 4.1 Mempresentasikan konsep desain produk	3.1.1 Menjabarkan fungsi dan konsep desain produk 3.1.2 Menerangkan aspek-aspek desain produk 4.1.1 Mempresentasikan fungsi dan konsep desain produk 4.1.2 Mempresentasikan aspek-aspek pada desain produk	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan/ fungsi desain produk • Konsep dan ruang lingkup desain produk • Aspek-aspek desain produk 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep desain produk • Mengumpulkan data tentang konsep desain produk • Mengolah data tentang konsep desain produk • Mengomunikasikan tentang konsep desain produk 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja
3.1 Memahami sejarah perkembangan desain 4.1 Mempresentasikan sejarah	3.1.1 Menjabarkan sejarah perkembangan desain 3.1.2 Menerangkan pengaruh perkembangan desain 4.1.1 Mempresentasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah perkembangan desain produk • Pengaruh sejarah perkembangan desain produk 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang sejarah perkembangan 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Portofolio

perkembangan desain	sejarah perkembangan desain 4.1.2 Mempresentasikan pengaruh perkembangan desain			desain <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang sejarah perkembangan desain • Mengolah data tentang sejarah perkembangan desain • Mengomunikasikan tentang sejarah perkembangan desain 	Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja
3.3 Menganalisis gaya desain 4.3 Menyajikan gaya desain	3.1.1 Menjabarkan gaya desain 3.1.2 Menerangkan pengaruh gaya desain 4.1.1 Mempresentasikan gaya desain 4.1.2 Mempresentasikan pengaruh gaya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep gaya desain • Pengaruh gaya desain 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep gaya desain • Mengumpulkan data tentang konsep gaya desain • Mengolah data tentang konsep 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja

				gaya desain • Mengomunikasikan tentang konsep gaya desain	
3.4 Menerapkan prosedur desain produk/design product frame work 4.4 Melaksanakan proses desain produk/design product frame work	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk/design product frame work 3.4.2 Menerapkan metode problem solving/design brief 4.4.1 Mendemonstrasikan proses desain produk/design product frame work 4.4.1 Melatih metode problem solving/design brief	• Desain metode problem solving • Proses desain produk/design product frame work	8	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses desain produk • Mengumpulkan data tentang proses desain produk • Mengolah data tentang proses desain produk • Mengomunikasikan tentang proses desain produk	Pengetahuan: • Tes Tertulis • Tes Lisan Keterampilan: • Penilaian Kinerja
3.5 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kayu	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya kayu 3.4.2 Menerapkan metode problem solving dalam bidang kriya kayu	• Proses desain • Desain Breif	28	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat desain produk dalam	Pengetahuan: • Tes Tertulis Keterampilan:

4.5 Membuat desain produk dalam bidang kriya kayu	4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya kayu 4.4.1 Melaksanakan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya kayu			bidang kriya kayu • Mengumpulkan data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya kayu • Mengolah data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya kayu • Mengomunikasikan tentang membuat desain produk dalam bidang kriya kayu.	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Portofolio
3.6 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya tekstil	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya tekstil 3.4.2 Menerapkan metode problem solving dalam bidang kriya tekstil	<ul style="list-style-type: none"> • Proses desain • Desain Breif 	28	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil • Mengumpulkan data tentang 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Portofolio
4.6 Membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil	4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya tekstil				

	4.4.1 Melaksanakan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya tekstil			membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil • Mengomunikasikan tentang membuat desain produk dalam bidang kriya tekstil 	
3.7 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya logam 4.7 Membuat desain produk dalam bidang kriya logam	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya logam 3.4.2 Menerapkan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya logam 4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya logam 4.4.1 Melaksanakan metode	<ul style="list-style-type: none"> • Proses desain • Desain Breif 	28	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat desain produk dalam bidang kriya logam • Mengumpulkan data tentang membuat desain 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Portofolio

	<i>problem solving</i> dalam bidang kriya logam			produk dalam bidang kriya logam <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya logam • Mengomunikasikan tentang membuat desain produk dalam bidang kriya logam 	
3.8 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya keramik	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya keramik 3.4.2 Menerapkan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya keramik	<ul style="list-style-type: none"> • Proses desain • Desain Breif 	28	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat desain produk dalam bidang kriya keramik • Mengumpulkan data tentang membuat desain produk dalam 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Portofolio
4.8 Membuat desain produk dalam bidang kriya keramik	4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya keramik 4.4.1 Melaksanakan metode <i>problem solving</i> dalam				

	bidang kriya keramik			bidang kriya keramik <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya keramik • Mengomunikasikan tentang membuat desain produk dalam bidang kriya keramik 	
3.9 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kulit	3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya kayu 3.4.2 Menerapkan metode problem solving dalam bidang kriya kayu	<ul style="list-style-type: none"> • Proses desain • Desain Breif 	28	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat desain produk dalam bidang kriya kersmik • Mengumpulkan data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Proyek • Penilaian Kinerja • Portofolio
4.8 Membuat desain produk dalam bidang kriya kulit	4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya kayu 4.4.1 Melaksanakan metode <i>problem solving</i> dalam bidang kriya kayu				

				keramik <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang membuat desain produk dalam bidang kriya keramik • Mengomunikasikan tentang membuat desain produk dalam bidang kriya keramik 	
3.10 Mengevaluasi desain produk kriya kreatif 4.10 Mengembangkan desain produk kriya kreatif	3.10.1 Menganalisis desain produk kriya kreatif 4.10.2 Mengevaluasi desain produk kriya kreatif 4.10.1 Merinci proses pengembangan desain produk kriya kreatif 4.10.2 Membuat pengembangan desain produk kriya kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan desain produk • Tes market pengembangan produk 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengembangan produk • Mengumpulkan data tentang pengembangan produk • Mengolah data tentang pengembangan produk 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Portofolio

				<ul style="list-style-type: none">• Mengomunikasikan tentang pengembangan produk	
--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK Negeri 1 Kalasan
Kelas / Semester	: XI / 2
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Mata Pelajaran	: Desain Produk
Materi Pokok	: Desain Produk Kriya Kayu
Alokasi waktu	: 4 x 45 menit

A. Kompetensi inti

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang

pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

2. Keterampilan

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif,

kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

1. Pengetahuan

3.1 Memahami konsep desain produk dan memahami sejarah perkembangan desain

3.1 Menganalisis gaya desain

3.2 Menerapkan prosedur desain produk/*design product frame work*

3.3 Menerapkan desain produk dalam bidang kriya kayu

2. Keterampilan

4.1 Mempresentasikan konsep desain produk dan mempresentasikan sejarah perkembangan desain

1.3 Menyajikan gaya desain

1.4 Melaksanakan proses desain produk/*design product frame work*

1.5 Membuat desain produk dalam bidang kriya kayu

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan

KD 3.1

3.1.1 Menjabarkan fungsi dan konsep desain produk dan menerangkan aspek-aspek desain produk

3.1.2 Menjabarkan sejarah perkembangan desain dan menerangkan pengaruh perkembangan desain

KD 3.3

3.3.1 Menjabarkan gaya desain

3.3.2 Menerangkan pengaruh gaya desain

KD 3.4

3.4.1 Menerapkan prosedur desain produk/*design product frame work*

3.4.2 Menerapkan metode problem solving/ *design brief*

KD 3.5

3.5.1 Menerapkan prosedur desain produk dalam bidang kriya kayu

3.5.2 Menerapkan metode *problem solving* dalam bidang kriya kayu

2. Ketrampilan

KD 4.1

- 1.4.1 Mempresentasikan fungsi dan konsep desain produk dan mempresentasikan aspek-aspek pada desain produk
- 1.4.2 Mempresentasikan sejarah perkembangan desain dan mempresentasikan pengaruh perkembangan desain

KD 4.3

- 4.3.1 Mempresentasikan gaya desain
- 4.3.2 Mempresentasikan pengaruh gaya desain

KD 4.4

- 4.4.1 Mendemonstrasikan proses desain produk/*design product frame work*
- 4.4.2 Melatih metode *problem solving/design brief*

KD 4.5

- 4.4.1 Melaksanakan proses desain produk dalam bidang kriya kayu
- 4.4.1 Melaksanakan metode *problem solving* dalam bidang kriya kayu

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran diharapkan memiliki kompetensi :

Sikap KI 1

- 1.1. *Sikap religious dalam pembelajaran*

Sikap KI 2

- 2.1. Memiliki *sikap tanggung jawab*
- 2.2. Memiliki *sikap Jujur*
- 2.3. Memiliki *sikap Disiplin*
- 2.4. Memiliki *sikap Kerja sama*

Pengetahuan KI.3

- 3.1 Siswa mampu memahami konsep desain produk dan memahami sejarah perkembangan desain
- 3.2 Siswa mampu menganalisis gaya desain
- 3.4 Siswa mampu menerapkan prosedur desain produk/*design product frame work*
- 3.4 Siswa mampu menerapkan desain produk dalam bidang kriya kayu

Ketrampilan KI. 4

- 3.1 Siswa mampu mempresentasikan konsep desain produk dan mempresentasikan sejarah perkembangan desain
- 4.3 Siswa mampu menyajikan gaya desain
- 4.4 Siswa mampu melaksanakan proses desain produk/*design product frame work*
- 4.5 Siswa mampu membuat desain produk dalam bidang kriya kayu

E. Materi Ajar

DESAIN PRODUK

I. Konsep Desain

Konsep berasal dari bahasa Inggris “concept” yang berarti : pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. Konsep merupakan dasar atau awal dari perencanaan (suparto, 1979 : 5). Konsep merupakan jalan pemecahan masalah secara rasional yakni mengetahui nilai positif-negatif dari sebuah pemikiran. Jadi konsep merupakan gagasan sistematis dan rasional yang dapat disajikan dalam bentuk bagan, sketsa atau kerangka berpikir untuk kemudian direalisasikan menjadi bentuk rasional. Konsep dalam desain selalu mempertimbangkan unsur rasional dan emosional serta didukung dengan alasan-alasan konkret tentang penciptaan desain. Dalam konsep ini biasanya disertai dengan gambar kerja yang lengkap, skala yang terukur, konstruksi, pemilihan warna juga penentuan bahan.

II. Ide dan Kreativitas

Alam semesta merupakan sumber dari inspirasi yang tidak akan habis digali secara ide. Alam adalah guru bagi para desainer. Dalam ilmu desain para

desainer dilatih untuk menggali gagasan-gagasan, serta mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif.

Pada saat penggalian ide, jika seorang desainer melakukan pengamatan dengan cermat, kreatif dan inovatif maka akan lahir jutaan ide atau gagasan. Dalam konteks desain produk yang kreatif dan inovatif, desainer dituntut untuk mencurahkan seluruh pemikirannya secara terprogram atau tersusun dalam suatu konsep desain. Penggalian ide atau gagasan seringkali diungkapkan dalam bentuk sketsa-sketsa yang unik dan kreatif. Dalam sketsa tersebut akan tampak ekspresi visual yang penuh emosional yang digabungkan dengan aspek fungsional yang rasional. Seorang perancang produk harus bisa mengeksplor kreativitas dan inovasi agar rancangan produknya memiliki karakter, jati diri atau hal-hal lain yang bersifat khas, khusus, unique, atau istimewa. Sebuah produk harus mampu memberikan ciri yang memudahkan orang didalam mengidentifikasikan dan membedakannya dengan produk pesaingnya.

III. Analisis Desain

Perancangan produk akan memerlukan berbagai pertimbangan yang terkait dengan faktor manusia (*human factors*) baik yang menyangkut dimensi ukuran fisik (anggota tubuh) manusia yang nantinya akan digunakan untuk mengoperasikan produk tadi; atau pertimbangan non-fisik manusia (aspek kognitif) seperti estetika penampilan, dsb. Sebuah produk harus dirancang dan dibuat dengan keharusan memperhatikan berbagai atribut pembentuk yang melekat secara terintegrasi. Salah satunya aspek ergonomi dalam perancangan produk yang akan membuat rancangan menjadi lebih nyaman, aman, dan mudah/simple saat digunakan oleh manusia.

Seorang perancang produk harus bisa memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh mereka yang akan memakai produk rancangannya. Apa-apa yang mereka kehendaki dan ekspresikan sebagai suara konsumen (*voice of customers*); kemudian dicoba untuk dimengerti, dipahami dan diterjemahkan menjadi

parameter teknis sebuah produk yang dirancang. Dalam hal ini ada dua pengertian umum yang harus dipenuhi dalam rancangan produk yang dibuat, yaitu:

1. Produk harus memenuhi kriteria kemanfaatan yang akan menjadi tujuan nyatanya dan terukur secara jelas melalui spesifikasi teknis dari performans yang mampu diberikan (aspek kuantitatif) seperti *power*, *speeds*, *reliability*, efisiensi, dll; dan
2. Produk harus memberikan arti dan kriteria yang cenderung bersifat kualitatif, yaitu merupakan kombinasi antara faktor-faktor yang bersifat “*symbolic*” atau “*aesthetic*”.

Dalam konteks desain produk, terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh atau dilalui untuk mencapai dan mewujudkan suatu desain yang optimal. Adapun langkah-langkah tersebut :

A. Analisis Aktivitas Manusia

Manusia hidup dengan beragam aktivitasnya, baik yang dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Hampir semua aktivitas mereka selalu membutuhkan alat bantu/ penunjang. Setelah melakukan analisis terhadap segala macam aktivitas manusia maka dapat dirumuskan bentuk – bentuk yang ideal dalam merancang suatu produk yang dapat memenuhi kebutuhan manusia.

B. Analisis Bentuk dan Fungsi

Kenyamanan dari suatu produk akan tercapai jika bentuk dan fungsi sesuai dengan anatomi manusia. Untuk menentukan bentuk yang kreatif dan inovatif, sebaiknya dilakukan dengan mengacu pada bentuk- bentuk dasar yang ada pada lingkungan kita.

Bentuk dasar diperlukan sebagai *stimulant* gagasan yang kreatif. Ide bentuk dasar juga merupakan pedoman dalam pengembangan desain yang akan dituangkan dalam berbagai sketsa alternatif. Selain bentuk dasar, perlu dicermati juga karakteristik bentuk dari mulai garis, bidang , sampai dengan ruang. Oleh karena

itu sebaiknya ide yang kreatif selalu beranjak dari pemilihan ide, dan bentuk dasar yang berkarakter.

C. Analisis Ergonomi

Kata “ergonomi” berasal dari bahasa latin, yaitu *ergon* yang berarti kerja dan *nomos* yang berarti hukum alam (Bridger, 1995). Ergonomi merupakan studi tentang system kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya yang saling terikat.

Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia di lingkungannya. Intinya adalah mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan karakter manusianya. Dalam ilmu desain produk, ergonomi adalah analisis *human factor* yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi.

Ergonomi juga mempelajari gerakan tubuh manusia yang berkaitan dengan aktivitasnya. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan sebuah sarana. Ergonomi sendiri dapat digunakan sebagai dasar dari pengukuran kenyamanan terhadap fungsi-fungsi tubuh manusia, kaitannya dengan lingkungan agar tercapai kenyamanan fungsional.

D. Analisis Antropometrika

Antropometri, berasal dari bahasa Yunani yaitu *anthropos* yang berarti manusia dan *metron* yang berarti mengukur. Jadi *Antropometri* adalah ukuran-ukuran tentang manusia. Antropometri sering dibutuhkan sebagai pedoman dalam mendesain suatu produk yang berkaitan langsung dengan pengukuran tubuh manusia secara fisik. Antropometri meliputi pengukuran terhadap manusia dalam berbagai sikap atau gaya. Antropometri setiap bangsa berbeda-beda, selain itu juga dipengaruhi usia, jenis kelamin. Sesuai dengan pernyataan di atas, dalam mendesain atau merancang suatu produk diperlukan analisis antropometri dari para calon pengguna langsung.

E. Analisis Bahan dan Tekstur

Setiap bahan (material) memiliki karakter dan juga tekstur (kesan raba) yang berbeda. Secara garis besar bahan terbagi menjadi dua jenis :

1. Bahan alam : Bahan yang diperoleh dari alam seperti, kayu, rotan, bambu dan sebagainya.
2. Bahan buatan : Bahan yang dibuat oleh pabrik atau sering disebut bahan sintetis, plastik, *fiberglass* dan sebagainya.

Dalam setiap aktivitas desain pemahaman terhadap karakteristik bahan dan tekstur sangatlah diperlukan. Keduanya harus sesuai dengan fungsi dari karya atau produk yang sedang dirancang, karena sangatlah berpengaruh pada saat dilakukan proses perwujudan dari suatu karya.

F. Analisis Struktur dan Konstruksi

Struktur dan konstruksi merupakan elemen desain yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen suatu produk. Pertimbangan struktur dan konstruksi dilakukan dengan tujuan menjamin keselamatan para pemakainya. Konstruksi adalah sambungan antara komponen satu dengan komponen yang lain, yang tersusun secara struktural. Konstruksi merupakan bagian dari proses desain yang disusun setelah bahan-bahan untuk suatu produk telah ditentukan/ dipilih dan disatukan menggunakan teknik sambungan–sambungan tertentu.

G. Analisis Warna

Salah satu unsur desain produk yang perlu dianalisis secara cermat adalah pemilihan warna yang akan digunakan dalam desain produk. Warna memiliki karakteristik dan dampak estetis psikologis dalam setiap desain.

H. Analisis Estetika dan Gaya

1. Prinsip Estetika.

Keindahan suatu desain produk dapat dipahami dari bagaimana penerapan prinsip-prinsip komposisi estetik atau elemen estetika (sering disebut juga elemen desain) diterapkan dan dikomposisikan serta akan tampak menonjol. Elemen

estetika masih menggunakan pengertian estetika klasik yang standar, yaitu : ukuran, skala, proporsi; simetri dan keseimbangan (*balance*), *reperisi* atau pengulangan; kesatuan (*unity*); kontras dan oposisi serta tekstur pola dan warna.

2. Gaya

Kata “gaya” dalam bahasa Indonesia merupakan padanan dari kata “*style*” dalam bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Yunani “*stilus*” yang artinya adalah alat tulis atau tulisan tangan. Meyer Schapiro mendefinisikan gaya sebagai “bentuk yang konstan dan kadangkala unsur-unsur, kualitas-kualitas dan ekspresi yang konstan dari perseorangan maupun kelompok.” Definisi ini mencakup juga gaya hidup dan gaya peradaban. Tetapi definisi yang cukup jelas adalah sebagaimana dikemukakan oleh Alvin Toffler, yaitu “alat yang dipakai oleh individu untuk menunjukkan identifikasi mereka dengan subkultur-subkultur tertentu. Setiap gaya hidup disusun dari mosaik beberapa item, yaitu *super-product* yang menyediakan cara mengorganisir produk dan idea.”

Gaya dapat dipelajari karena ia bersifat artifisial dan sadar diri. Gaya pun mengenal masa hidup (lahir, muda, dewasa, mati) dan gaya yang telah usang biasanya disebut dekaden. Sedangkan, ketika ciri-ciri gaya dengan sengaja dilebih-lebihkan, hal itu mulai memasuki pembicaraan tentang pengayaan atau *styling*. Pengertian pengayaan di sini adalah memberikan bentuk tertentu sesuai dengan gaya yang pernah ada di masa sebelumnya. Pandangan ini lahir karena menurut Harley J. Earl, masyarakat sangat rapuh terhadap perubahan gaya yang ekstrem sehingga perubahan gaya dilakukan secara evolusi.

Pada saat ini sistem globalisasi telah menghilangkan batas-batas budaya lokal, nasional maupun regional, sehingga arus gelombang gaya hidup global dengan mudahnya berpindah-pindah tempat dengan perantara media massa. Akan tetapi, gaya hidup yang berkembang saat ini lebih beragam, mengambang dan tidak hanya dimiliki oleh satu masyarakat khusus, bahkan para konsumen pun dapat memilih dan membeli gaya hidupnya sendiri. Bahkan menurut Alvin Toffler saat ini terjadi kekacauan nilai yang diakibatkan oleh runtuhnya sistem nilai

tradisional yang mapan sehingga yang ada hanyalah nilai-nilai terbatas seperti kotak-kotak nilai. Gaya hidup memang menawarkan rasa identitas dan sekaligus alat untuk menghindari kebingungan karena begitu banyak pilihan.

Adanya penilaian terhadap suatu produk ditentukan oleh pola pikir dan nilai-nilai yang berkembang dan berlaku dalam masyarakat, di mana hal ini dapat menular dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya melalui media komunikasi. Hal ini termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan gaya hidup, dan pengertian desain dalam konteks ini lebih merupakan sikap, yaitu keberpihakan terhadap nilai yang berlaku.

Desain secara umum terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kubu yang memandang desain dengan sangat optimis karena dapat menjadi tambang penghasil uang yang banyak, dan kubu yang memandang bahwa desain telah membuat masyarakat menjadi “dekaden” dengan konsumerismenya yang telah mencapai titik ekstrim.

IV. Sejarah *Google SketchUp* serta Mengenal Nama Dan Fungsi *Tool Google Sketchup* untuk Pemula

A. Sejarah *Google SketchUp*

SketchUp ini dikembangkan oleh perusahaan *Last software* dari Boulder, Colorado, co-didirikan pada tahun 1999 oleh Brad Schell dan Joe Esch. Pada bulan Agustus 2000 *google sketch up* memenangkan Choice Award Masyarakat di *tradeshow* dalam kategori *software* 3D. Pada tanggal 14 Maret 2006 *google* mengklaim perusahaan *last software*, karena ia tertarik untuk mengembangkan *plugin Google Earth*. Pada tanggal 9 Januari 2007, *SketchUp* 6 dirilis, dan menampilkan alat-alat baru serta versi beta *Google SketchUp LayOut*. *LayOut* termasuk alat vektor 2D, serta tata letak halaman untuk memudahkan bagi para profesional untuk membuat presentasi tanpa melompat ke program presentasi pihak ketiga. Pada tanggal 17 November 2008, *SketchUp* 7 dirilis, menampilkan perbaikan, dan integrasi Browser Komponen *SketchUp* dengan *Google 3D Warehouse*, komponen lebih dinamis yang merespon tepat untuk *scaling* dan

peningkatan kinerja API Ruby. Dukungan untuk *Windows* 2000 juga dihapus. Pada tanggal 1 September 2010, *SketchUp* 8 dirilis. Perbaikan meliputi *igeolocation* model dengan *Google Maps*, citra warna dan medan yang lebih akurat, dan mendukung untuk *Mac OS* dalam versi ini. Pada tanggal 26 April 2012, Trimble mengumumkan akan membeli *SketchUp* dari *Google*. Kedua perusahaan akan “berkolaborasi dalam menjalankan dan mengembangkan lebih lanjut *SketchUp*. Pada tanggal 1 Juni 2012, Trimble menyelesaikan akuisisi *SketchUp* dari *Google*. *SketchUp* untuk Rumah dan Penggunaan Personal tersedia secara gratis. Versi komersial dari perangkat lunak *SketchUp Pro* menyediakan sejumlah tambahan, fitur-fitur canggih untuk profesional. *SketchUp Pro* tersedia untuk pembelian langsung atau melalui jaringan *reseller* resmi di seluruh dunia. *SketchUp* dan *Ruby*.

SketchUp kemudian membuat *plug-in* yang dikenal sebagai *Ruby* kegunaan *ruby* meningkatkan kemampuan *SketchUp* dengan memungkinkan fungsi khusus. Pengembang dapat membuat *Rubies* mereka secara bebas tersedia di *SketchUp Ruby Forum*. *SketchUp* juga memiliki konsol *Ruby*, yang merupakan lingkungan dimana pengembang dapat melakukan percobaan dengan perintah *Ruby* dan metode. Versi gratis dari *SketchUp* juga mendukung *script Ruby*, termasuk *workarounds* untuk impor versi gratis dan keterbatasan ekspor. Berikut merupakan sejarah singkat dari *Google SketchUp*. sekarang mari kita mengenal nama dan fungsi *tool* dari *Google SketchUp*.

Google SketchUp merupakan aplikasi berbasis desain gambar yang mudah dan cukup *powerfull*, dibalik *tool* yang sederhana ternyata *software* ini bisa dibandingkan dengan *software* sejenisnya untuk gambar tiga dimensi seperti desain rumah atau yang lainnya, tidak hanya itu *Google SketchUp* mempunyai banyak kelebihan dalam hal teknik gambar, begitu cepat, mudah dan efisien, apalagi kalau digabungkan dengan *plugin Vray*, sejenis *software Rendering* yang paling populer sekarang, hasilnya bisa jauh lebih bagus. Program ini sangat populer dikalangan pencinta desain 3D, karena program ini gratis, semua orang bisa mendownloadnya langsung tanpa harus bayar, akan tetapi

software Google SketchUp mempunyai dua Versi, pertama *Google SketchUp* versi biasa dan versi Pro, untuk versi Pro, kita harus membayar lisensinya terlebih dahulu.

B. Fungsi dan Pengertian *Sketchup*

Sketchup merupakan salah satu *software* yang mempunyai fungsi dalam desain grafis model 3 dimensi yang digunakan dan dirancang untuk para profesional di bidang teknik sipil, arsitektur, dalam pembuatan game, film, dan rancangan yang terkait didalamnya. Perkembangan *SketchUp Software* ini dikembangkan oleh perusahaan *startup@ last software boulder, colorado* yang dibentuk pada tahun 1999. Pada tahun 2000 *sketchup* difungsikan sebagai alat dalam desain 3D. Penghargaan yang dimenangkan *Commtty Choise Award* pada sebuah pameran pada tahun 2000.

Software SketchUp Make (Free)

Perangkat lunak desain grafis ini dikembangkan oleh trimble, menyediakan *software* yang dapat di download secara gratis.

Software SketchUp Pro

Selain gratis, trimble juga menyediakan *software pro* (berbayar) dengan harga USD 590,00. Pendesain grafis banyak menggunakan *software* berbayar karena pada *sketchup free* sebagian menu belum bisa digunakan sementara pada *sketchup pro* semua menu bisa digunakan dan untuk *import* lebih banyak dibandingkan dengan *SketchUp free* (gratis).

ToolBar Utama

1. Pencil : Menuangkan garis di gambar dengan sebuah titik, ini lebih mudah karena saat garis sudah lurus ke tempat yang diinginkan, maka titik akhirnya menjadi hijau
2. *Rectangle* (Persegi), *Circle* (Lingkaran), *Arc* (Garis Lengkung) : Membentuk suatu bangun datar untuk diolah nantinya menjadi 3D.

3. *Push/Pull* : inilah dasar dari 3D, setelah dibuat suatu bidang datar pada area gambar, maka anda dapat menggunakan tool ini untuk membuatnya menjadi 3D dan masih ada banyak fitur lainnya yang ada di *SketchUp* seperti *zoom*, *eraser* dan lain lain.

Kelebihan *Sketchup*

- a. *Interface* yang menarik dan *simple*
- b. Mudah digunakan oleh golongan pemula sekalipun
- c. Banyak *open source* dan *plugin* yang mendukung kinerja *Sketchup*
- d. Terdapat fitur *import file* keektensi seperti 3ds,dwg,pdf,jpg dll
- e. Aplikasi ringan dijalankan untuk komputer berbasis standard

Kekurangan *Sketchup*

- a. Karena kesederhanaan *Sketchup* menjadikan susahnya pemodelan tingkat lanjut meski memakai *plugin* sekalipun
- b. Terjadi *Crash* apabila terdapat banyak permukaan patch dan vertex (terjadi apabila mengimpor model tingkat lanjut misal model manusia dari 3ds max ke *Sketchup*)
- c. Hasil gambar kurang memuaskan

C. Mengenal Nama dan Fungsi *Tool Google Sketchup* untuk Pemula

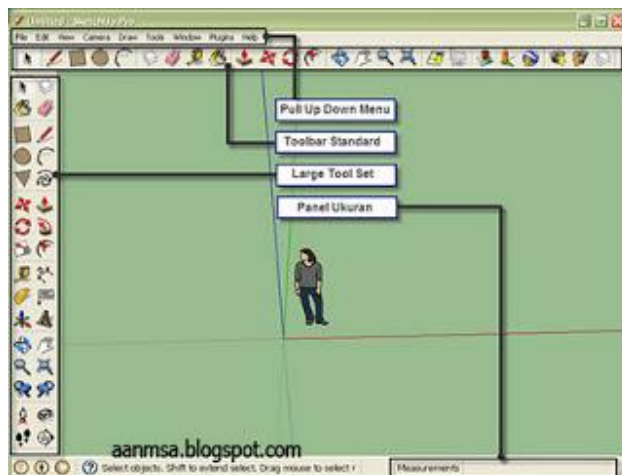
Google SketchUp merupakan aplikasi berbasis desain gambar yang mudah dan cukup *powerfull*, dibalik *tool* yang sederhana ternyata *software* ini bisa dibandingkan dengan *software* sejenisnya untuk gambar tiga dimensi seperti desain rumah atau yang lainnya, tidak hanya itu *Google SketchUp* mempunyai banyak kelebihan dalam hal teknik gambar, begitu cepat, mudah dan efisien, apalagi kalau digabungkan dengan *plugin Vray*, sejenis *software Rendering* yang paling populer sekarang, hasilnya bisa jauh lebih bagus. Program ini sangat populer dikalangan pencinta desain 3D, karena program ini gratis, semua orang bisa mendownloadnya langsung tanpa harus bayar, akan tetapi *software Google SketchUp* mempunyai dua Versi, pertama *Google SketchUp* versi

biasa dan versi Pro, untuk versi Pro, kita harus membayar lisensinya terlebih dahulu. Untuk lebih jelasnya dibawah ini langkah-langkah untuk mengaktifkan program Google SketchUp :

Pilih menu *Start - All Program*

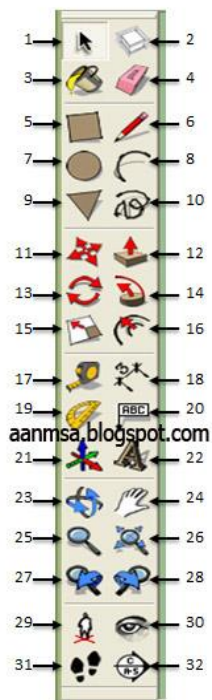
Pilih **Google SketchUp 7/8** - *Google SketchUp*

Tampilan *Google SketchUp*



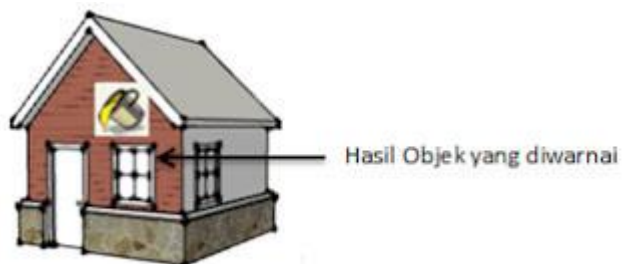
1. *Pull Up Down Menu* : Dari File samapai *Help* merupakan *tool* menu yang umum disetiap *software*, digunakan untuk menyimpan, membuka, atau mengedit objek gambar.
2. *Toolbar Standar* : Pada *Toolbar Standar* disini terdapat *icon-icon* perintah untuk menggambar objek, mengukur, menseleksi, memindahkan dan menyisipkan material atau pewarnaan.
3. *Large Tool Set* : Merupakan pengembangan dari *Toolbar Standar* dimana ada penambahan *icon-icon* atau perintah.
4. *Measurements* : Merupakan panel untuk menyisipkan ukuran objek gambar.

Tools Google SketchUp



Fungsi Tool Google Sketchup

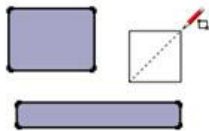
1. *Select* : Berfungsi untuk memilih atau memodifikasi objek/model ketika menggunakan alat-alat lain atau perintah.
2. *Make Component* : Berbeda dengan *Group*, *Make Component* digunakan untuk menggabungkan objek satu kesatuan.
3. *Paint Bucket* : Digunakan untuk mewarnai atau menyisipkan material pada objek.



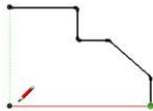
4. *Eraser* : Untuk menghapus gambar atau material.



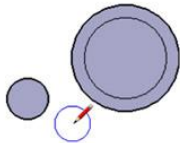
5. *Rectangle* : Untuk menggambar objek berbentuk kotak.



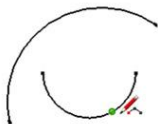
6. *Line* : Untuk menggambar garis lurus.



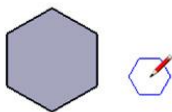
7. *Circle* : Untuk menggambar objek berbentuk bulat.



8. *Arc* : Untuk menggambar setengah lingkaran.



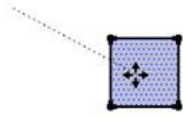
9. *Polygon* : Untuk menggambar objek segi 4, 6, 8 dan seterusnya.



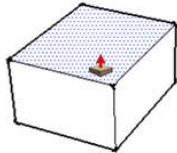
10. *Freehand* : Untuk menggambar bebas.



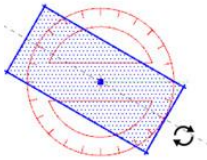
11. *Move* : Untuk memindahkan objek.



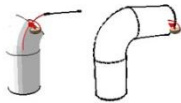
12. *Push/Pull* : Untuk mendorong atau mengubah objek menjadi 3 dimensi.



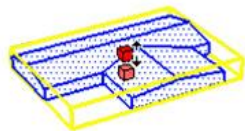
13. *Rotate* : Untuk memutar objek.



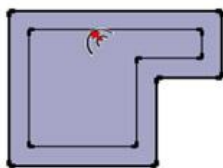
14. *Follow Me* : Untuk mendorong objek yang disesuaikan.



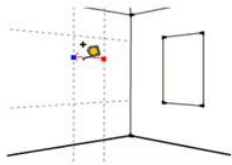
15. *Scale* : Untuk mengubah ukuran besar kecil objek yang di skala kan.



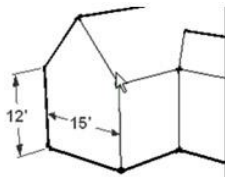
16. *Offset* : Menduplikasi garis objek yang disesuaikan.



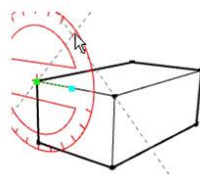
17. *Tape Measure Tool* : Digunakan untuk mengukur.



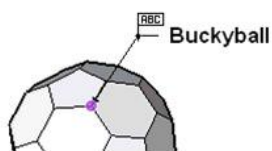
18. *Dimension* : Digunakan untuk memberi dimensi pada objek.



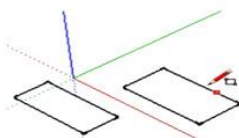
19. *Protractor* : Untuk Ukur sudut miring Konstruksi dan menciptakan entitas Line.



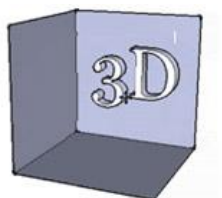
20. *Text Tool* : Untuk menyisipkan tulisan.



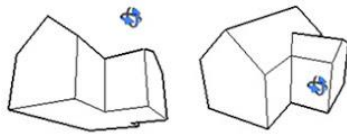
21. *Axes* : Memindahkan atau reorientasi sumbu menggambar.



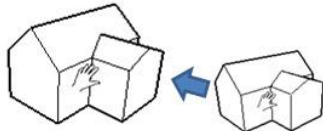
22. *3D Text* : Membuat teks 3 dimensi.



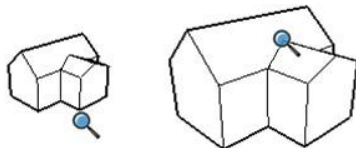
23. *Orbit* : Untuk memutar pandangan objek.



24. *Pan* : Memindahkan pandangan objek secara vertikal dan horizontal



25. *Zoom* : Untuk memperbesar atau memperkecil pandangan objek.



26. *Zoom Extents* : Untuk memperbesar objek satu layar.

27. *Previous* : *Undo preview*

28. *Next* : *Redo preview*

29. *Position* kamera : Posisi kamera (pandangan Anda) pada ketinggian tertentu untuk memeriksa objek saling berhadapan atau berjalan melalui model.

30. *Look Around* : *Pivot* kamera (pandangan Anda) dari titik stasioner.

31. *Walk* : Berjalanlah melalui (tur) model.

32. *Section Plane* : Buat pemotongan bagian efek memungkinkan Anda untuk melihat geometri dalam model.

F. Metode

1. Pendekatan : *Scientific learning*
2. Strategi/model : *cooperative learning*
3. Metode : Diskusi kelompok, *group investigation*, ceramah, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pertemuan Pertama	Diskripsi kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan peserta didik	Kegiatan guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Menyanyikan Indonesia Raya • Tadarus • Guru memeriksa kehadiran peserta didik • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan melalui power point • Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok 	10 Menit
Inti	<p>MENGAMATI (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati jenis produk desain kriya kayu dan mengamati <i>tool google sketchup</i> <p>MENANYA / MENGUMPULKAN DATA (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan pengertian desain produk kriya • Menanyakan ruang lingkup desain produk kriya <p>MENALAR DAN JEJARING /MENGASOSIASIKAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengambil/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) • Guru sambil mengendalikan situasi bila mana perlu. • Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok yang memerlukan saja 	150 Menit

	<p>(15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis desain produk kriya • Mendiskusikan ruang lingkup desain produk • Mendiskusikan sejarah <i>sketchup</i> • Mendiskusikan fungsi <i>tool sketchup</i> <p>MENCOBA 115 mnt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat gambar sederhana 3D dengan menggunakan <i>sketchup</i> secara individu sesuai dengan kreatifitas masing-masing <p>MEMBUAT JEJARING 10 mnt (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang pengertian dan ruang lingkup desain produk kriya • Peserta didik membuat gambar sederhana untuk dikumpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan modul kepada setiap peserta didik untuk didiskusikan • Guru mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Guru menjawab pertanyaan peserta didik yang memerlukan baik secara kelompok maupun secara individu. • Guru menjelaskan konsep desain, sejarah desain dan sejarah <i>google sketchup</i> • Guru meminta masing-masing peserta didik membuat gambar sederhana 3D dengan menggunakan <i>sketchup</i> • Guru mencermati pelaksanaan praktik menggambar dengan seksama, kekurangan dan kelebihan masing-masing peserta didik sebagai 	
--	---	---	--

		<p>bahan penguatan setelah selesai menggambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bila terjadi kesalahan dalam penggunaan <i>tool</i> saat menggambar, guru mendampingi peserta didik tersebut • Guru memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu yang terbaik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan sesuatu yang belum jelas • Peserta didik membuat ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya • Peserta didik menjawab post test • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang pelajaran lebih lanjut • Peserta didik melakukan doa penutup dan menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan yang belum jelas. • Guru memintan beberapa peserta didik untuk membuat rangkuman pembelajaran yang baru saja dijalani. • Guru memberikan pertanyaan secara lisan/tertulis sebagai posttest • Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas minggu 	20 Menit

		<p>depan dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi dulu dirumah sebagai tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak berdoa penutup mengakhiri pelajaran dengan salam. 	
Kegiatan Pertemuan Kedua	Diskripsi kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan peserta didik	Kegiatan guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Menyanyikan Indonesia Raya • Tadarus • Guru memeriksa kehadiran peserta didik • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan melalui aplikasi <i>sketchup</i> 	10 Menit

Inti	<p>MENGAMATI (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati jenis produk desain kriya kayu dan mengamati <i>tool google sketchup</i> <p>MENANYA / MENGUMPULKAN DATA (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara menentukan ukuran dalam menggambar dengan <i>Skecth Up</i> <p>MENALAR DAN JEJARING /MENGASOSIASIKAN (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahapan proses desain menggunakan aplikasi <i>sketchup</i> <p>MENCOBA 115 mnt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat gambar desain nakas dengan laci (lorokan) <p>MEMBUAT JEJARING 10 mnt (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang tahapan proses desain produk kriya • Menunjukkan contoh produk kriya berdasarkan tahapan proses desain / • Peserta didik membuat laporan hasil diskusi untuk dikumpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengambil/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) • Guru sambil mengendalikan situasi bila mana perlu. • Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok yang memerlukan saja • Guru mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Guru menjawab pertanyaan peserta didik yang memerlukan baik secara kelompok maupun secara individu. • Guru mendemostrasikan cara menentukan ukuran dalam menggambar dengan <i>sketchup</i> • Guru mendemostrasikan 	105 Menit
------	--	--	-----------

		<p>tahapan proses desain dengan <i>sketchup</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta masing-masing peserta didik membuat gambar desain nakas dengan laci • Guru mencermati pelaksanaan praktik menggambar dengan seksama, kekurangan dan kelebihan masing-masing peserta didik sebagai bahan penguatan setelah selesai menggambar. • Bila terjadi kesalahan dalam penggunaan <i>tool</i> saat menggambar, guru mendampingi peserta didik tersebut • Guru memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu yang terbaik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan sesuatu yang belum jelas • Peserta didik membuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan 	20 Menit

	<p>ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab post test • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang pelajaran lebih lanjut • Peserta didik melakukan doa penutup dan menjawab salam 	<p>yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memintan beberapa peserta didik untuk membuat rangkuman pembelajaran yang baru saja dijalani. • Guru memberikan pertanyaan secara lisan sebagai posttest • Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas minggu depan dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi dulu di rumah sebagai tugas • Guru mengajak berdoa penutup mengakhiri pelajaran dengan salam. 	
Kegiatan Pertemuan Ketiga	Diskripsi kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan peserta didik	Kegiatan guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Menyanyikan Indonesia Raya • Tadarus • Guru memeriksa kehadiran peserta didik • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan melalui power 	10 Menit

		point • Membagi kelompok serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok	
Inti	<p>MENGAMATI (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati jenis produk desain kriya kayu dan mengamati <i>tool google sketchup</i> <p>MENANYA / MENGUMPULKAN DATA (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan Cara membuat konstruksi dan komponen gambar desain perabot • Menanyakan Cara memberi karakter warna/material dan bayangan pada gambar perabot <p>MENALAR DAN JEJARING /MENGASOSIASIKAN (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis desain produk kriya • Mendiskusikan ruang lingkup desain produk • Mendiskusikan sejarah <i>sketchup</i> • Mendiskusikan fungsi <i>tool sketchup</i> <p>MENCOBA 115 mnt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat gambar desain dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengambil/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) • Guru sambil mengendalikan situasi bila mana perlu. • Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok yang memerlukan saja • Guru mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Guru menjawab pertanyaan peserta didik yang memerlukan baik secara kelompok maupun secara individu. 	150 Menit

	<p>komponen bentuk bubut dengan menggunakan <i>sketchup</i> secara individu sesuai dengan kreatifitas masing-masing</p> <p>MEMBUAT JEJARING 10 mnt (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang pengertian dan ruang lingkup desain produk kriya • Peserta didik membuat gambar sederhana untuk dikumpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemostrasikan cara membuat kontruksi dan komponen gambar perabot dengan <i>sketchup</i> • Guru mendemostrasikan cara memberi karakter warna atau material dan bayangan pada gambar perabot dengan <i>sketchup</i> • Guru meminta masing-masing peserta didik membuat kontruksi dan komponen gambar perabot bubut dan memberi karakter warna atau material dan bayangan pada gambar perabot tersebut dengan menggunakan <i>sketchup</i> • Guru mencermati pelaksanaan praktik menggambar dengan seksama, kekurangan dan kelebihan masing-masing peserta didik sebagai bahan kenguatan setelah selesai menggambar. • Bila terjadi 	
--	--	---	--

		<p>kesalahan dalam penggunaan <i>tool</i> saat menggambar, guru mendampingi peserta didik tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu yang terbaik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan sesuatu yang belum jelas • Peserta didik membuat ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya • Peserta didik menjawab post test • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang pelajaran lebih lanjut • Peserta didik melakukan doa penutup dan menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan yang belum jelas. • Guru memintan beberapa peserta didik untuk membuat rangkuman pembelajaran yang baru saja dijalani. • Guru memberikan pertanyaan secara lisan/tertulis sebagai posttest • Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas minggu depan dan mengingatkan peserta didik untuk 	20 Menit

		mempelajari materi dulu dirumah sebagai tugas <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak berdoa penutup mengakhiri pelajaran dengan salam. 	
Kegiatan Pertemuan Keempat	Diskripsi kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan peserta didik	Kegiatan guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Menyanyikan Indonesia Raya • Tadarus • Guru memeriksa kehadiran peserta didik • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan melalui aplikasi <i>sketchup</i> 	10 Menit
Inti	<p>MENGAMATI (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati jenis produk desain kriya kayu dan mengamati <i>tool google sketchup</i> <p>MENANYA / MENGUMPULKAN DATA (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara menggambar desain hiasan propel <p>MENALAR DAN JEJARING /MENGASOSIASIKAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengambil/mengamati nilai sikap dari (KI 1 dan KI 2) • Guru sambil mengendalikan situasi bila mana perlu. • Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok yang memerlukan 	105 Menit

	<p>(15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahapan proses desain menggunakan aplikasi <i>sketchup</i> <p>MENCOBA 115 mnt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggambar perabot dengan kombinasi hiasan propil <p>MEMBUAT JEJARING 10 mnt (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang tahapan proses desain produk kriya • Menunjukkan contoh produk kriya berdasarkan tahapan proses desain / • Peserta didik membuat laporan hasil diskusi untuk dikumpulkan 	<p>saja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Guru menjawab pertanyaan peserta didik yang memerlukan baik secara kelompok maupun secara individu. • Guru mendemonstrasikan cara menggambar desain hiasan propil dengan <i>sketchup</i> • Guru meminta masing-masing peserta didik membuat gambar perabot dengan kombinasi hiasan propil • Guru mencermati pelaksanaan praktik menggambar dengan seksama, kekurangan dan kelebihan masing-masing peserta didik sebagai bahan kenguatan setelah selesai menggambar. • Bila terjadi 	
--	---	---	--

		<p>kesalahan dalam penggunaan <i>tool</i> saat menggambar, guru mendampingi peserta didik tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu yang terbaik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan sesuatu yang belum jelas • Peserta didik membuat ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya • Peserta didik menjawab post test • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang pelajaran lebih lanjut • Peserta didik melakukan doa penutup dan menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan yang belum jelas. • Guru memintan beberapa peserta didik untuk membuat rangkuman pembelajaran yang baru saja dijalani. • Guru memberikan pertanyaan secara lisan sebagai posttest • Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas minggu depan dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi dulu di rumah sebagai tugas 	20 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak berdoa penutup mengakhiri pelajaran dengan salam. 	
--	--	---	--

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Buku sumber :

- Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa Jilid 1 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa Jilid 2 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- <http://www.belajarsketchup.xyz/2015/11/tutorial-sketchup-bagaimana-menggambar.html>
- <http://arsitektur-me.blogspot.co.id/2014/07/mengenal-nama-dan-fungsi-tool-google.html><http://arsitektur-me.blogspot.co.id/2014/07/mengenal-nama-dan-fungsi-tool-google.html>
- <http://ogijsss.blogspot.sg/2014/10/kelebihan-dan-kekurangan-sketcup.html>
- <http://technonime.heck.in/pengertian-dan-fungsi-software-sketchup.xhtml>
- <http://www.sketchup.com/3Dfor/3D-printing>
- <https://aryawiguna1404205025.wordpress.com/2015/09/09/sejarah-google-sketchup-serta-mengenal-nama-dan-fungsi-tool-google-sketchup-untuk-pemula/>

2. Media Pembelajaran

- Power Point
- Aplikasi *sketvhup*

3. Alat dan Bahan

- Papan Tulis
- Spidol
- Power point
- LCD
- Alat tulis (kertas, penggaris segitiga, penghapus)

I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar.

Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap 1. Terlibat aktif dalam pembelajaran 2. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.	Pengamatan	Selama pelaksanaan kegiatan inti terutama saat diskusi
2.	Pengetahuan 1. Mampu menjelaskan tahapan proses desain	Tes lisan maupun tertulis	Saat pre tes, pos tes dan dengan lisan maupun tes tulis setelah menyelesaikan KD
3.	Keterampilan 1. Menunjukkan contoh tahapan proses desain	Pengamatan proses dan hasil penyelesaian tugas	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat tampil diskusi dan presentasi

a. Tes uraian:

SOAL:

Kerjakan soal berikut ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian konsep !
2. Dalam perancangan produk, apa saja yang harus dipertimbangkan ?

3. Analisis aktivitas manusia merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencapai dan mewujudkan suatu desain yang optimal, sebutkan 4 contoh aktivitas manusia yang ada !
4. Jelaskan apa saja yang diperhatikan dalam analisis ergonomi !
5. Prinsip estetika apa saja yang di analisis dalam tahapan proses desain ?
6. Secara berkelompok, buatlah satu contoh proses desain produk berdasarkan langkah-langkah / tahapan yang sudah dipelajari!

KUNCI JAWAB:

1. Konsep
Konsep merupakan jalan pemecahan masalah secara rasional yakni mengetahui nilai positif-negatif dari sebuah pemikiran. Jadi konsep merupakan gagasan sistematis dan rasional yang dapat disajikan dalam bentuk bagan, sketsa atau kerangka berpikir untuk kemudian direalisasikan menjadi bentuk rasional.
2. Perancangan produk mempertimbangkan
 - a. Faktor manusia yang menyangkut dimensi ukuran fisik (anggota tubuh) manusia
 - b. Faktor non-fisik manusia (aspek kognitif) seperti estetika penampilan
3. Contoh aktivitas manusia
 - a. Berjalan c. Mandi e. Makan
 - b. Duduk d. Belajar f. Minum
4. Analisis ergonomi mencakup anatomi, Psikologi dan Fisiologi manusia untuk menciptakan kenyamanan.
5. Prinsip estetika yang di analisis dalam tahapan proses desain adalah : ukuran, skala, proporsi; simetri dan keseimbangan (*balance*), *reperisi* atau pengulangan; kesatuan (*unity*); kontras dan oposisi serta tekstur pola dan warna

6. Tiap kelompok mengumpulkan laporan tahapan proses desain masing-masing.

Pedoman Penskoran :

No.	Skor (max)
1.	2
2.	2
3.	2
4.	2
5.	2
Jumlah	10
Nilai	Jml Skor X 10

Format penilaian :

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Pengetahuan	Ketrampilan	Sikap					Rata-rata sikap
				1	2	3	4	5	
1									
2									
3									
4									
5									

Keterampilan/ aspek yang dinilai:

1. Sikap diambil saat pengamatan proses
2. Pengetahuan diambil pada saat pre tes, pos tes maupun ulangan
3. Ketrampilan pengamatan performen dan hasil penyelesaian tugas

Mengetahui
Waka Kurikulum



Yusuf Supriyanto. S.Pd
NIP. 197103201995121003

Kalasan, 12 Januari 2018
Guru Mata Pelajaran



Agus Winardi. S.Sn
NIP. 196408231998021001

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK KELAS XI JURUSAN KRIYA KAYU


No	Nama	Aspek Kemampuan	KKM	Nilai	Rata- Rata	Keterangan
1	ALDI SAPUTRA	Pemahaman	75	85	83	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	80		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
2	DIAN RAHMANTO	Pemahaman	75	85	87.2	Kompeten
		Ketepatan	75	85		
		Kecepatan	75	88		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	88		
3	DWI WIDHIANTO	Pemahaman	75	80	80.2	Kompeten
		Ketepatan	75	78		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	80		
4	FAJAR RAHMANTO	Pemahaman	75	95	95	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	95		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	95		
		Hasil Produk	75	95		
5	FIKI ADI	Pemahaman	75	85	88.2	Kompeten

		Ketepatan	75	88		
		Kecepatan	75	90		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	88		
6	INTAN RAHMA NINGRUM	Pemahaman	75	85	85.6	Kompeten
		Ketepatan	75	85		
		Kecepatan	75	88		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
7	IRVAN FAHRUDIN	Pemahaman	75	95	93	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	90		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	95		
8	NABILA ASKA AULIA	Pemahaman	75	80	82.2	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	88		
		Hasil Produk	75	85		
9	PRIMADAYA FAJAR	Pemahaman	75	90	92	Sangat Kompeten
		Ketepatan	75	90		
		Kecepatan	75	95		
		Kreativitas	75	90		
		Hasil Produk	75	95		
10	REJO DANI SANTOSO	Pemahaman	75	80	81.2	Kompeten

		Ketepatan	75	88		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	80		
		Hasil Produk	75	80		
11	SRI PUJI ASTUTI	Pemahaman	75	80	80	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	80		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	80		
12	SURYA SAPUTRA	Pemahaman	75	85	82.6	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	85		
		Hasil Produk	75	85		
13	UMI FATIKAH	Pemahaman	75	85	80.6	Kompeten
		Ketepatan	75	80		
		Kecepatan	75	78		
		Kreativitas	75	80		
		Hasil Produk	75	80		

Kalasan, 19 Januari 2018

Guru Mata Pelajaran



Agus Winardi. S.Sn
NIP. 196408231998021001

Jadwal Pembelajaran Kelas XI Jurusan Kriya Kayu

SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2017/2018

BLOK 1

[illegible]

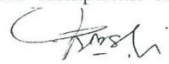
BLOK 2

NO	NAMA / NIP	KODE GURU	HARI					JMLH JAM	KET
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT		
1	Drs. Satrio Agung Wibowo NIP.19611201 199503 1 001	28	XII KY A KSC 1-4	XII KY A KSC 3-6;GBR 7-10		XII KY A FN 1-10	X KY B GBR 2-9	30	Waka. Sarana Prasarana
2	Drs. Jaka Surtipta NIP.19630804 199103 1 007	8		X KY B; XII KYA DP 1-6; KBM 7-10	XII KY A KBT 1-6	X KY B DP 7-10	XII KY A KBM 1-6; KBT 7-10	30	Waka. Humas- Hubin
3	Yusuf Supriyanto, S.Pd NIP.19710320 199512 1 003	39			XII KY B KBT 1-6; KBM 7-10	XII KY B KBT 1-4; KBM 5-10		20	Waka. Kurikulum
4	Bambang Sugeng W, S.Pd NIP.19650101 199512 1 001	49	XII KY B;X KY B KU 1-6,D3K 7-10	X KY B; XII KY B DP 1-6; KU 7-10		X KY B D3K 3-6; DP 7-10	XII KY B FN 1-10	38	Wali Kelas XII Kayu B
5	Agus Winardi, S.Sn NIP.19640823 199802 1 001	64	XII KY B KSC 6-10	XII KY B KSC 3-6	XII KY B KBT 1-6	XII KY B KBT 1-4		14	Ka Prog. Keahlian Kria Kayu
6	Drs. Unang Herna Susanta NIP.19650710 199303 1 018	18	X KY B;XII KY A DDK 1-4;KU 5-10	XII KY A GBR 7-10	XII KY A KU 7-10		X KY B GBR 2-9	26	Wali Kelas XII Kayu A
7	Drs. Aragani Mizan Zakaria NIP.19630203 198803 1 010	157						0	Tambah jam
8	Sudaryono, S.Pd. NIP.19680706 199512 1 003	37			XII KY B KBM 7-10	XII KY B KBM 5-10	XII KY B FN 1-10	20	Kabeng Kria Kayu Wali Kelas XI Ky
9	Margono, S.Pd NIP.19580721 198703 1 001	74	XII KY B KU 1-6; KSC 7-10	XII KY B KSC 3-6; KU 7-10				18	Wali Kelas XI Kayu B
10	Drs. Singkirno,M.Pd NIP.19680209 199512 1 001	36	XII KY A KU 5-10		XII KY A KU 7-10	XII KY A FN 1-10		20	Wali Kelas X Kayu A
11	Yusep Samidi, S.Pd NIP.19610918 198903 1 005	59	XII KYA ;X KY B KSC 1-4 ;TS 5-6; D3K 7-10	XII KY A KSC 3-6; KBM 7-10	XII KY A KBT 1-6	X KY B ; X KY A D3K 3-6 ; TS 9-10	XII KY A KBM 1-6; KBT 7-10	38	Wali Kelas X Kayu B
12	Ngadiyono		1 — 10	1 — 10	1 — 10	1 — 10	1 — 10		Toolman

KETERANGAN :

D3 : Dasar Dasar Desain Pb : Penyiapan Bahan TS : Tinjauan Seni
 DDK : Dasar Dasar Kreatifitas KBM : Kerja Bangku dan Mesin
 DDDK : Dasar Dasar Desain Kria KSC : Kerja Skroll
 PB : Pengetahuan Bahan KBT : Kerja Bubut
 DP : Desain Produk KU : Kerja Ukir
 GBR : Gambar FN : Finishing

Kalasan, 02 Januari 2018
 Ketua Kompetensi Keahlian Kriya Kayu


 Agus Winardi, S. Sn
 NIP 19640623 199802 1 001

JADWAL WAKTU PEMBELAJARAN
SEMESTER SATU/GAZAL SMK NEGERI 1 KALASAN
 TAHUN PELAJARAN 2017/2018

SENIN		
*	07.00 - 07.45	UPACARA
*	07.45 - 08.00	BRIFING
1	08.00 - 08.45	
2	08.45 - 09.30	
3	09.30 - 10.15	
4	10.15 - 11.00	
5	11.00 - 11.45	
	30"	ISHOMA
6	12.15 - 13.00	
7	13.00 - 13.45	
8	13.45 - 14.30	

SELASA, RABU, KAMIS, SABTU		
*	07.00 - 07.20	LITERASI/DO'A
1	07.20 - 08.05	
2	08.05 - 08.50	
3	08.50 - 09.35	
4	09.35 - 10.20	
	15"	ISTIRAHAT
5	10.35 - 11.20	
6	11.20 - 12.05	
	30"	ISHOMA
7	12.35 - 13.20	
8	13.20 - 14.05	
9	14.05 - 14.50	

JUM'AT		
*	07.00 - 07.20	JUM'AT BERSIH/TAQWA
1	07.20 - 08.00	
2	08.00 - 08.40	
3	08.40 - 09.20	
4	09.20 - 10.00	
	15"	ISTIRAHAT
5	10.15 - 10.55	
6	10.55 - 11.35	

Jadwal Dhuha/Do'a

1. Kelas X tiap hari Kamis
2. Kelas XI tiap hari Selasa
3. Kelas XII tiap hari Rabu

Keterangan :

1. Kegiatan literasi/Dhuha/Do'a di pandu/didampingi guru pengampu mata pelajaran pada jam pertama.
2. Untuk para siswa yang beragama Kristen/Katholik melaksanakan Do'a bersama di perpustakaan di dampingi oleh guru yang ditunjuk.
3. Tempat Sholat Dhuha di Masjid

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AGUS WINARDI, S.Si.
NIP : 196408231998021001
Jabatan : GURU / KETUA JURUSAN

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta di bawah ini:


Nama : Nofarida Sekaringsih
NIM : 14207241047
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melakukan wawancara di "SMK Negeri 1 Kalasan" untuk memperoleh keabsahan data dan guna menyusun Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

"Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2018


AGUS WINARDI

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUSUF SUPRIYANTO, S.Pd.
NIP : 19710320 199512 1 003
Jabatan : GURU/WAKASEK KURIKULUM

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta di bawah ini:

Nama : Nofarida Sekaringsih
NIM : 14207241047

Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melakukan wawancara di "SMK Negeri 1 Kalasan" untuk memperoleh keabsahan data dan guna menyusun Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

"Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2018


YUSUF S. S.Pd.

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAS SITI DWULAEHA
NIP : 19710728 199512 2 001
Jabatan : GURU / WAKIL MANAJEMEN MUTU ATAU PENGEMBANG
SEKOLAH

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta di bawah ini:

Nama : Nofarida Sekaringsih
NIM : 14207241047
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melakukan wawancara di "SMK Negeri 1 Kalasan" untuk memperoleh keabsahan data dan guna menyusun Tugas Akhir Skripsi yang berjudul
"Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan"
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 April 2018



MAS SITI DWULAEHA

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : DIANA TASHAWATI
 Umur : 43 TAHUN
 Jabatan : PERSONALIA
 Alamat : Jl PLEKET km 2.3 BANGJARDAP, POTORONO,
 BANGUNTAPAN, BANTUL

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta di bawah ini:

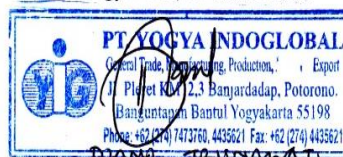
Nama : Nofarida Sekaringsih
 NIM : 14207241047
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya
 Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melakukan wawancara di "industry Yogya Indo Global" untuk memperoleh keabsahan data digunakan menyusun Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

"Pembelajaran Teaching Factory di Jurusan Kriya Kayu SMK Negeri 1 Kalasan"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Maret 2018





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
 Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 749/UN34.12/DT/2018
 Hal : Permohonan Izin Observasi

6 Februari 2018

Yth. Manajer PT Yogya Indo Global Balong ,Banguntapan, Bantul

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nofarida Sekaringsih
 NIM : 14207241047
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Program Studi : Pend. Seni Kerajinan - S1
 Keperluan : Melakukan observasi untuk melengkapi tugas mata kuliah SKRIPSI
 Judul : Mengetahui Pembelajaran PKL DI PT Yogya Indo Global
 Lokasi : PT Yogya Indo Global
 Waktu Observasi : Februari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
 Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Kasubag. Pendidikan dan
 Kemahasiswaan Fakultas Bahasa dan
 Seni

 Wakidi, S.Pd.
 NIP. 19721110 200701 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207

Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 011a/UN.34.12/DT/I/2018
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 23 Januari 2018

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Skripsi dengan judul:

PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DI JURUSAN KRIYA KAYU SMK NEGERI 1 KALASAN

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NOFARIDA SEKARINGSIH
NIM : 14207241047
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Kriya
Waktu Pelaksanaan : Januari - Februari 2018
Lokasi : SMK Negeri 1 Kalasan

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih



an. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.
NIP19721110 200701 1 003

Tembusan:

- Kepala SMK Negeri 1 Kalasan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 30 Januari 2018

Nomor : 074/1112/Kesbangpol/2017
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth. :
 Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
 Olahraga
 Daerah Istimewa Yogyakarta
 Di
 YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Nomor : 0118/Un34.12/DT/1/2018
 Tanggal : 23 Januari 2018
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal: **"PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DI JURUSAN KRIYA KAYU SMK N 1 KALASAN"** kepada :

Nama : NOFARIDA SEKARINGSIH
 NIM : 14207241047
 No. HP/Identitas : 085729430628/3404116211960001
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Kriya/Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas/PT : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Kalasan
 Waktu Penelitian : 30 Januari 2018 s.d. 28 Februari 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
 BADAN KESBANGPOL DIY

 AGUNG SUPRIYONO, SH
 NIP. 19630026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
 web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Nomor : **070 / 01132**
 Lamp : -
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala SMK N 1 Kalasan

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/1112/Kesbangpol/2018 tanggal 30 Januari 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Nofarida Sekaringsih
 NIM : 14207241047
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Kriya/Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Judul : PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DI JURUSAN KRIYA KAYU SMK N 1 KALASAN
 Lokasi : SMK N 1 Kalasan
 Waktu : 30 Januari 2018 s.d 28 Februari 2018

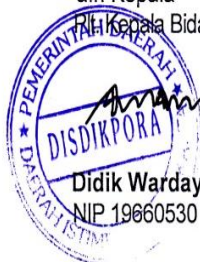
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

PL Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
 NIP. 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dinas Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMK NEGERI 1 KALASAN

Alamat : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, 55571 Telp. (0274) 496436

SURAT KETERANGAN


No. : 421.5/87/03/18

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM**
NIP : 19620704 199003 1 006
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Kalasan
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini :
Nama : **NOFARIDA SEKARINGSIH**
NIM : 14207241047
Prodi/Jurusan : Pendidikan Kriya. Pendidikan Seni Rupa
Program : S1
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMK Negeri 1 Kalasan dengan Judul **"PEMBELAJARAN TEACHING FACTORY DI JURUSAN KRIYA KAYU SMK NEGERI 1 KALASAN"** , untuk keperluan penyusunan Skripsi .

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalasan, 29 Maret 2018
Kepala Sekolah,

Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
NIP. 19620704 199003 1 006

